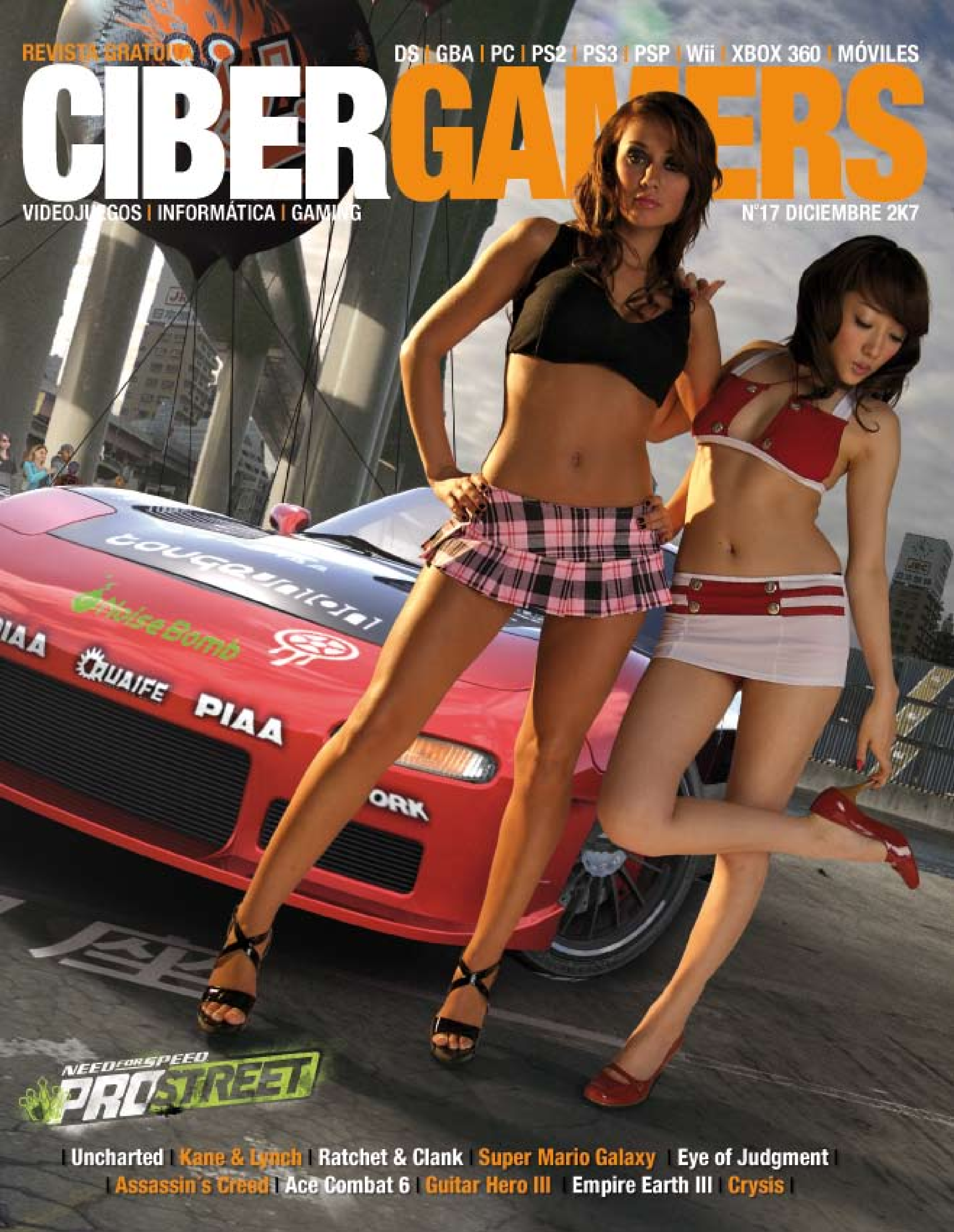
REVISTA GRATUITA

DS | GBA | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | XBOX 360 | MÓVILES

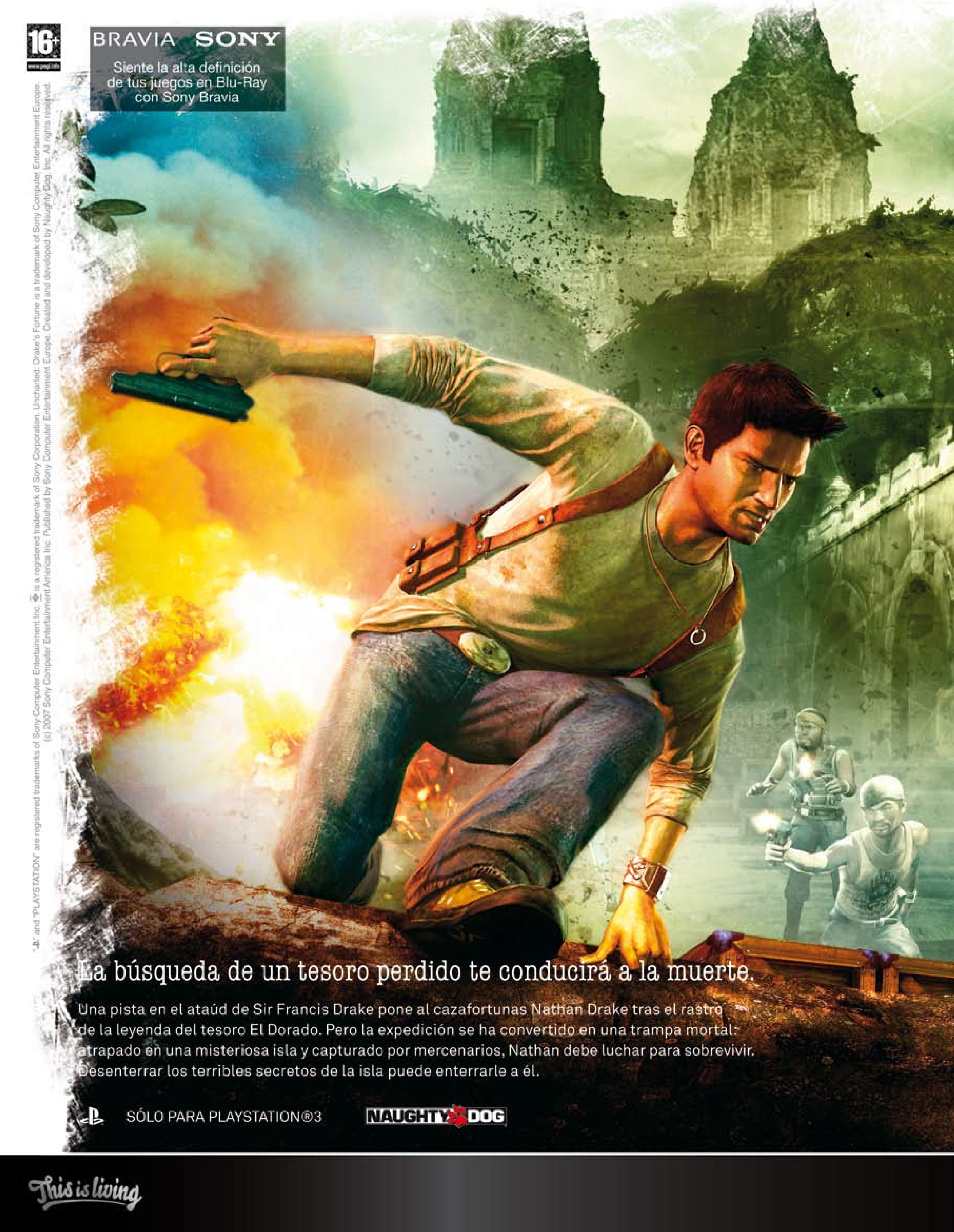
CIBERGAMERS

VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING

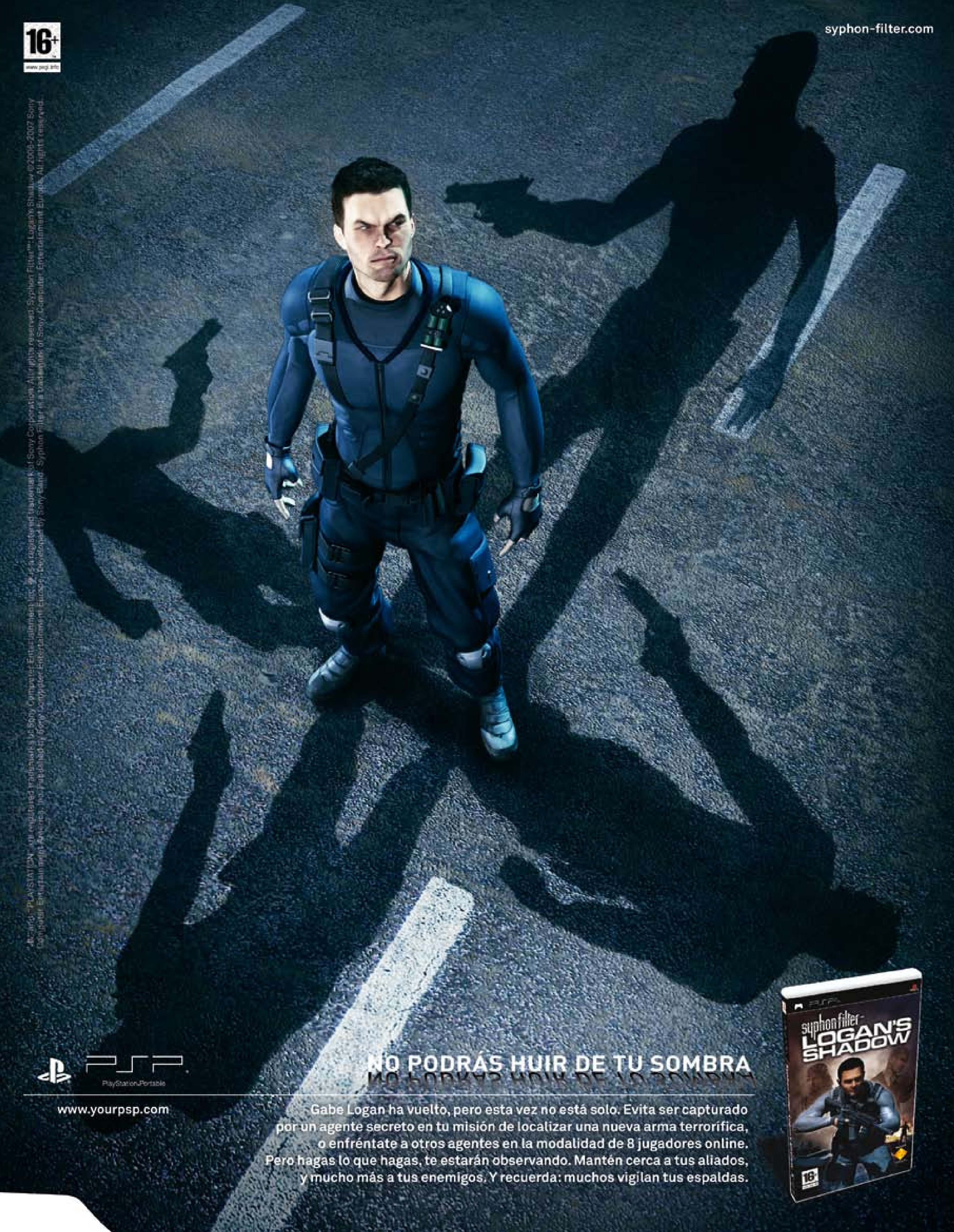
Nº17 DICIEMBRE 2K7



| Uncharted | Kane & Lynch | Ratchet & Clank | Super Mario Galaxy | Eye of Judgment |
| Assassin´s Creed | Ace Combat 6 | Guitar Hero III | Empire Earth III | Crysis |


16+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.
Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.
SÓLO PARA PLAYSTATION®3
NAUGHTY DOG
This is living
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
(c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.


UNCHARTEDPS3.COM
UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE
PLAYSTATION 3



16+
www.pegi.info
syphon-filter.com
PSP
PlayStation.Portable
www.yourpsp.com
NO PODRÁS HUIR DE TU SOMBRA
Gabe Logan ha vuelto, pero esta vez no está solo. Evita ser capturado por un agente secreto en tu misión de localizar una nueva arma terrorífica, o enfréntate a otros agentes en la modalidad de 8 jugadores online. Pero hagas lo que hagas, te estarán observando. Mantén cerca a tus aliados, y mucho más a tus enemigos. Y recuerda: muchos vigilan tus espaldas.
syphon filter
LOGAN'S SHADOW

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Shy Guy
Medivh
Mario Fernández
Jesús Garcia
Alejandro Serrano
Pablo Molina
Smasher
Eduardo G.
Alvaro Molina
Kike Danger
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Kidwiz
Iñaki Campomanes
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

ADMINISTRACIÓN
Luis Gomez
administración@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

CONSULTORIO
Bob-Omb
consultorio@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

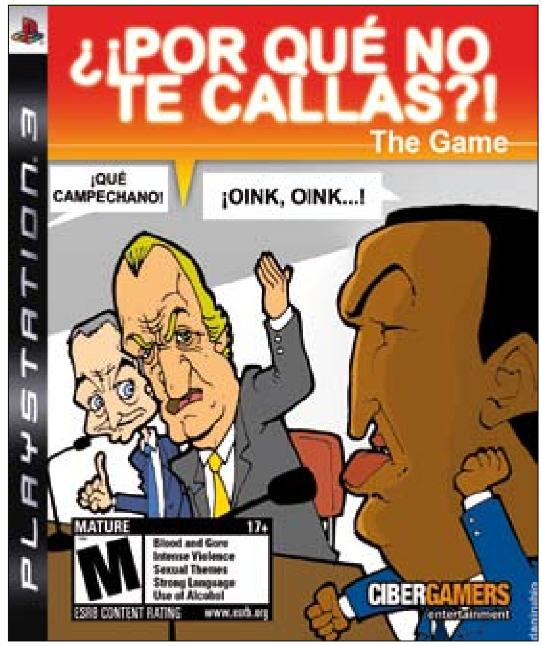
IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.

OCIO RUS S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

Una Navidad muy dulce

Todos aquellos que nos seguís desde hace meses sabéis que nuestro baremo de puntuación es algo más exigente de lo que suele ser norma habitual en otras publicaciones especializadas. Por esa misma razón puede que este número os llame la atención, debido a que vais a ver un gran número de juegos analizados con notas realmente altas. No os equivoquéis. No es que nos hayamos vuelto "blandos". Este mes hemos tenido el inmenso placer de disfrutar de títulos de una gran calidad. Y no nos referimos únicamente a un par de ejemplos, ya que son bastantes los bombazos que se han producido este mes. Ejemplos de esto pueden ser varios, empezando por los espectaculares"Crysis" o "Mass Effect" o los explosivos "Kane and Lynch: Dead Men" o "Ratchet and Clank: Armados Hasta los Dientes". Y claro, a esta fiesta no podía faltar Mario, la estrella de Nintendo, y su aventura plataformera "Super Mario Galaxy" ha pasado a convertirse en uno de los mejores juegos de la historia, así de claro y contundente. Por todo esto es el mejor momento del año para disfrutar jugando, así que pasadlo bien... ¡y Feliz Navidad!



¿LO VEREMOS A LA VENTA, ESTAS NAVIDADES?

CONTENIDOS

PREPÁRATE PARA AFRONTAR LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

UNA GUERRA MUY CERCANA

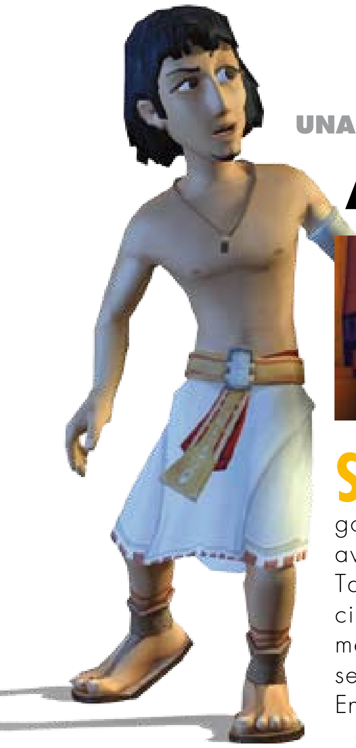




Planeta Interactive edita en nuestro país y en formato PC el trabajo de Legend Studios titulado "Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española". El producto ha sido concebido como un juego de estrategia 3D en tiempo real, género que cuenta con muchos seguidores en nuestras fronteras. Lejos de querer crear ningún tipo de polémica, lo que pretenden sus creadores es acercar un período importante de la historia de nuestro país en forma de videojuego, en el que se ha puesto mucho énfasis y atención en su elaboración. Para dar vida al título los creadores han empleado documentos e imágenes extraídos de la Filmoteca Nacional y de los archivos de la BBC, para recrear de la forma más real posible los acontecimientos sucedidos en esta dura guerra.
Muchos de los personajes más importantes que tomaron partido en el enfrentamiento podrán ser controlados en el juego. Todos los uniformes, vehículos, ciudades y demás elementos que aparecerán en este título contarán con un nivel de realismo sin precedentes y serán totalmente reconocibles. En cuanto a su factura técnica, el motor gráfico moverá entornos 3D bastante detallados en los que podrán interactuar decenas de unidades. Sin duda "Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española" es un juego que va a dar mucho que hablar.

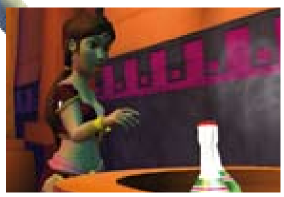
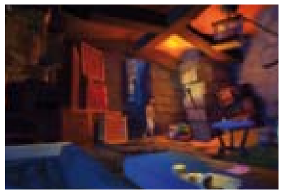






UNA AVENTURA FARAÓNICA

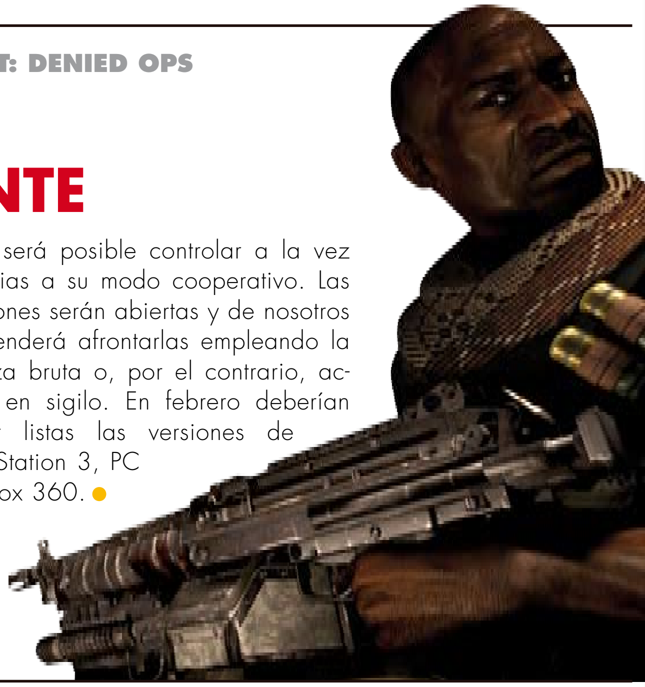
ANKH: CORAZÓN DE OSIRIS


Si os pasáis por vuestra tienda de juegos habitual encontraréis el juego "Ankh: El Corazón de Osiris", una aventura para PC distribuida por Take2 y localizada en el mundo egipcio. Assil, que ya protagonizó el primer "Ankh", volverá a tener que vérselas con Osiris, el malo de turno.
Entre las novedades más reseñables destaca la incorporación de nuevos personajes, cuyos diseños son bastante simpáticos, así como decorados inéditos. Lo que sí que se mantiene es la dinámica de juego, basada en la exploración, resolución de puzzles y los enfrentamientos. La ambientación vuelve a ser maravillosa, con la que gozarán especialmente los usuarios más jóvenes.

PIVOTAL GAMES PREPARA CONFLICT: DENIED OPS

UN CONFLICTO MUY INTERESANTE



Lang y Graves, dos agentes especiales de la CIA, van a ser los protagonistas del nuevo episodio de la serie "Conflict", el shooter subjetivo que lleva varios años dando... guerra. Y nunca mejor dicho, puesto que el argumento volverá a girar entorno a eso: nuestro deber será combatir contra organizaciones mafiosas localizadas en varios puntos del globo, desde Venezuela a la fría Siberia. Y para conseguir tal propósito podremos contar con la experiencia en el combate de ambos personajes, a los que será posible controlar a la vez gracias a su modo cooperativo. Las misiones serán abiertas y de nosotros dependerá afrontarlas empleando la fuerza bruta o, por el contrario, actuar en sigilo. En febrero deberían estar listas las versiones de PlayStation 3, PC y Xbox 360.

DISCOVERY PRESENTA LA NOCHE MÁS PLAY

UN FANTÁSTICO DOCUMENTAL

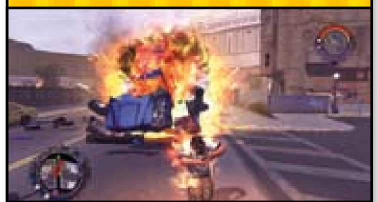
El canal Discovery Channel va a darnos una gratísima sorpresa el próximo domingo 23 de diciembre. La razón es que a partir de las 22.15 de la noche emitirán el magnífico reportaje La Noche más Play, que tendrá una duración aproximada de ¡cinco horas! Estamos hablando del documental sobre videojuegos más extenso jamás realizado para televisión, que además servirá para conmemorar los 35 años de este maravilloso sector. En él se repasará toda la historia de los videojuegos, desde el nacimiento de la primera consola hasta las máquinas de última generación. Cualquiera que quiera ponerse al día en este mundillo o todos aquellos que hemos vivido alrededor de consolas y juegos no debe perderse este reportaje. Seguro que se hace muy ameno a pesar de su larga duración.





+ BREVES

Saints Row 2, la segunda parte del aclamado juego de acción en tercera persona de THQ, estará disponible en 2008 para los sistemas PS3 y Xbox 360.



No More Heroes, el juego de acción de clara orientación adulta para Wii, será lanzado en nuestro país el próximo mes de Febrero.

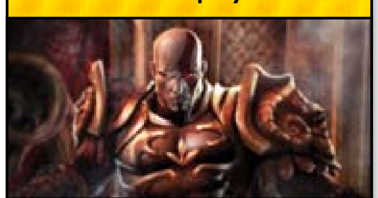
Activision ha confirmado que habrá una versión de "Guitar Hero III" diseñada específicamente para móviles. Aparecerá este mismo año.

Nintendo DS recibirá el año próximo un nuevo "Castlevania". El juego está siendo programado por el mismo equipo que trabajó en el aclamado "Castlevania: Portrait of Ruin".



El juego de lucha "Street Fighter IV" seguirá los pasos de las entregas anteriores y su desarrollo será en 2D. O eso es lo que dicen los rumores que circulan por la red...

Aunque era un secreto a voces, Sony ha hecho público el desarrollo de la tercera parte de "God of War" para PlayStation 3. Estamos deseosos de ver cómo avanza el proyecto.



ENHORABUENA A TODOS LOS GANADORES

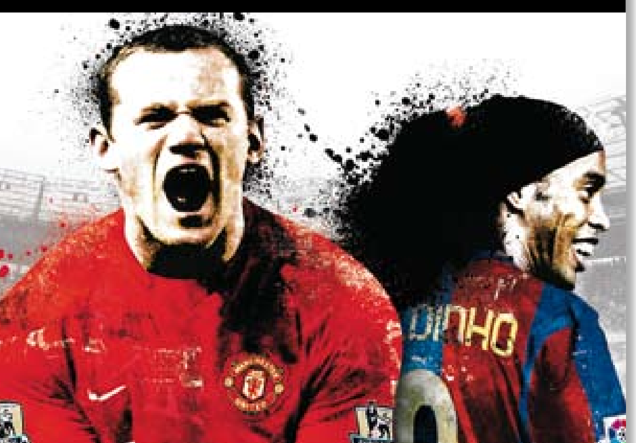
SORTEOS PUBLICADOS EN CIBERGAMERS

- **GANADORES CONCURSO BURNOUT**
  SORTEO DE 2 GUITARRAS ELÉCTRICAS

  Lee Cheung (Madrid)
  Jose Francisco Ramos Marín (A Coruña)

- **GANADORES CONCURSO FIFA 08**
  SORTEO 6 VIDEOJUEGOS FIFA 08

  Raul Cervantes Calero (Sevilla)
  Román Garrido Garcia (Madrid)
  Pablo Nieto Navas (Madrid)
  Pablo Revilla de la Fuente (Avila)
  Sergi Matheu Garrigos (Girona)
  Manel Rodriguez de los Santos (León)



NARUTO PELEA EN XBOX 360

EL NACIMIENTO DE UN NINJA

Como ya ocurriera con "Dragon Ball", la serie de animación japonesa "Naruto" ha invadido las consolas, y no paran de salir juegos de acción protagonizados por este carismático ninja. Este mes le llega el turno a Xbox 360, consola que puede presumir de haber acogido al mejor título basado en esta serie lanzado hasta la fecha.



En él podemos vivir la evolución de este personaje si nos adentramos en su modo Historia o, si lo preferimos, retar a otro jugador para participar en alucinantes peleas. En el juego se dejan ver todos los protagonistas de la serie (Sasuke, Sakura, Lee, etc.), ninjas que están perfectamente recreados en 3D pero respetando totalmente los diseños originales. "Naruto: Rise of a Ninja" es un auténtico juegazo, exclusivo para Xbox 360.

NINTENDO LANZA WII ZAPPER

UN GRAN PERIFÉRICO PARA Wii

Debido al notable interés que últimamente tienen las compañías en crear shooters de pistola para Wii, Nintendo pondrá ya mismo (concretamente el 7 de diciembre) el periférico Wii Zapper, en el que se podrá acoplar el Wiimote para degustar y exprimir al máximo este tipo de juegos, como el reciente "Resident Evil: The Umbrella Chronicles". El precio de esta preciosidad es de 29,90 euros y en el mismo pack también está incluido el juego Link´s Crossbow Training. Este divertido minijuego, protagonizado por el héroe de la saga "Zelda", nos permite participar en una diversa gama de pruebas en las que podemos calibrar e ir y mejorando nuestra puntería. Desde luego este pack es de lo más interesante.

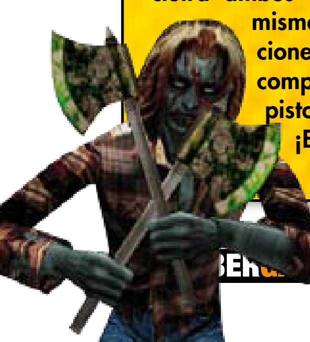


+ ÚLTIMA HORA

BIENVENIDOS AL TERROR

VUELVE HOUSE OF THE DEAD

La terrorífica saga de juegos de acción de pistola va a regresar la primavera que viene. Sega va a ofrecer a los usuarios de Wii una puesta al día de "House of the Dead 2 y 3", título que incluirá ambos episodios en un mismo disco con opciones inéditas y total compatibilidad con la pistola Wii Zapper. ¡Es una noticia fantástica!



KONAMI Y HUDSON ESTRECHAN SUS LAZOS

ACUERDO DE DISTRIBUCIÓN

Konami ha declarado que ha llegado a un acuerdo con la compañía desarrolladora japonesa Hudson Soft para distribuir sus productos en el continente europeo. El acuerdo cobrará validez a partir del primer cuatrimestre del año que viene y esperamos ver algunas de sus nuevas producciones, como los nuevos episodios de "Bomberman" para Nintendo DS, Wii y PSP.

MÁS VERSIONES DE "ALONE IN THE DARK"

EL MIEDO SE EXPANDE

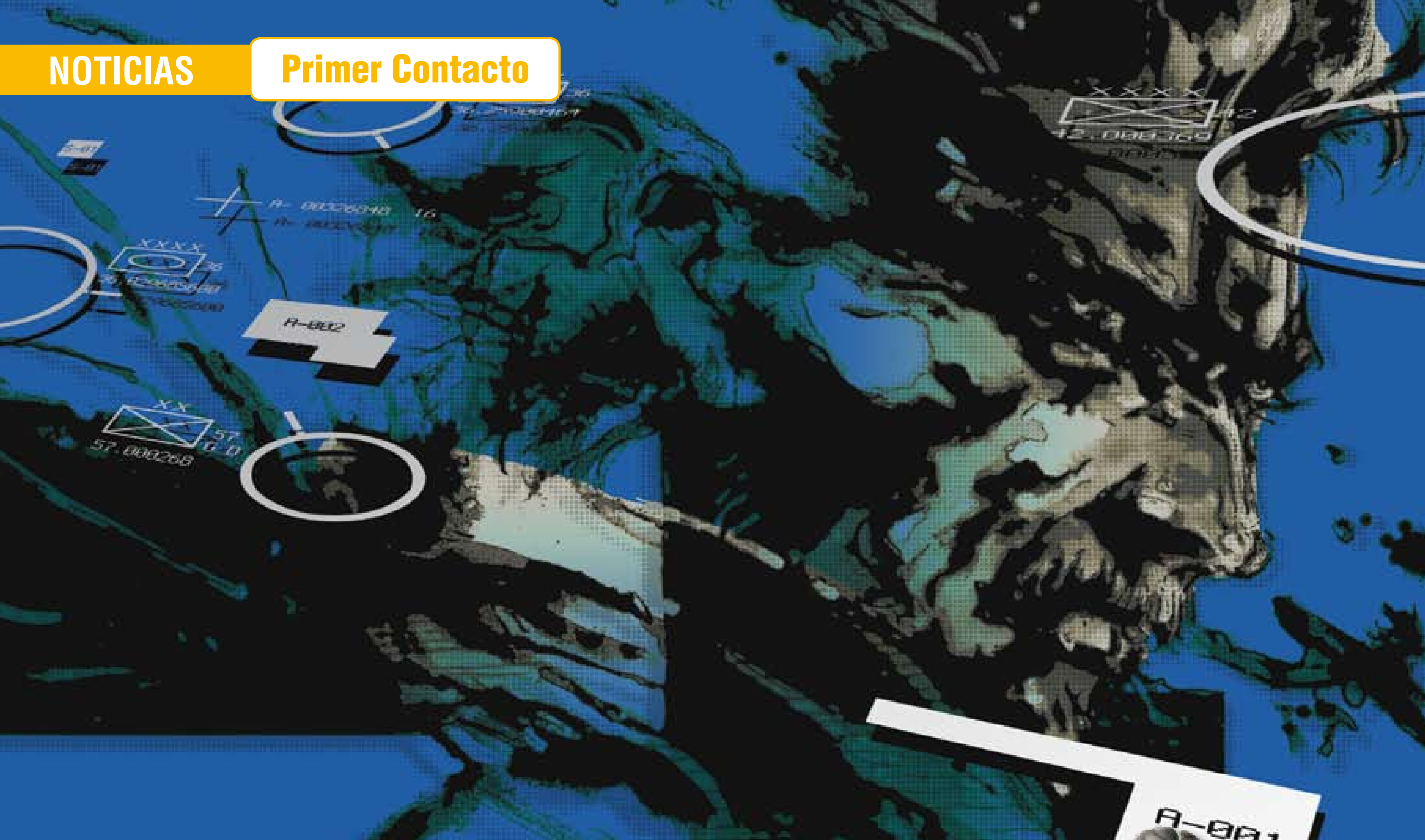
Una de las aventuras de terror más esperadas de PS3, Xbox 360 y PC (que verá la luz a lo largo de 2008) también va a aparecer en PS2 y Wii, según ha desvelado Atari. En este inquietante juego una vez más adoptaremos el papel de Edward Carnby, personaje que investigará un misterio terrible. Habrá que armarse de valor para adentrarse en "Alone in The Dark".

¡VUELVEN LOS CAZAFANTASMAS!

UNA AVENTURA DISPARATADA

No sabéis la alegría que nos hemos llevado cuando Sierra ha anunciado que piensan editar un videojuego basado en esta gran película. El título, que aparecerá para todos los sistemas actuales, estará listo en otoño de 2008 y contará con la aparición estelar de los mismos actores que dieron vida al film, como Bill Murray y Dan Aykroyd.


Los mejores juegos ya están aquí.
Esta Navidad únete a Xbox 360.
PACK HALO 3
PACK CALL OF DUTY 4
VALUE PACK
PACK PROJECT GOTHAM RACING 4
PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Consigue ya tu pack desde 349,90€ y conviértete en un jugador imbatible. Diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación, que incluye títulos de acción, deporte y estrategia online a través de XBOX LIVE.
El pack incluye: consola + juego + mando. El value pack incluye: consola + 2 juegos + mando.
xbox.com
Jump in.
XBOX 360 LIVE



UN AS DEL CAMUFLAJE

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS



Hideo Kojima y su estudio están dando las últimas pinceladas a lo que puede convertirse en el primer mega-crack exclusivo para PlayStation 3. Estamos hablando del cuarto episodio de "Metal Gear Solid", la mejor saga de espionaje táctico de todos los tiempos, que va a estar protagonizado una vez más por el carismático Solid Snake. Pero este personaje aparecerá en el juego muy cambiado y entrado en edad comparado con la última vez que le vimos. Su envejecido rostro reflejará claramente que el paso del tiempo ha hecho mella en su físico, pero eso no será obstáculo para que vuelva a protagonizar una aventura tan peligrosa como colosal.

La trama sucederá en un futuro próximo. Una ciudad del este estará envuelta en un conflicto y allí estará Solid Snake, intentando capear la situación. Las fuerzas de la AT Corporation habrán tomado el lugar, y nos las tendremos que ingeniar para cumplir las misiones sorteando tanques, grupos organizados de enemigos y unos robots gigantes llamados "Irvings" (o lagartos, como Snake los nombrará). El elemento más interesante que llevará equipado Snake en esta ocasión será el nuevo traje de camuflaje Octo-Camo, que mimetizará los colores y texturas del entorno que rodeen a nuestro héroe para hacerle casi invisible.

El repertorio de movimientos que podrá ejecutar el protagonista será tan cuantioso como es habitual en él. Para ello se diseñará un nuevo sistema de control (que por cierto será compatible con el inminente mando Dual Shock 3) que nos permitirá cómodamente apuntar, arrastrarnos por el suelo, interactuar con los entornos o pelear cuerpo a cuerpo contra los rivales.

Otro gran aliciente de "Metal Gear Solid 4" lo encontraremos en su extraordinario apartado gráfico. Por lo que hemos visto hasta el momento, este juego de Konami será el que mejor explote (y de largo) las cualidades técnicas de la consola. Solid Snake va a sumergirse nuevamente en una aventura magistral, que estará lista a mediados del año que viene. ●

RECORRIENDO LOS ÁNGELES

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Rockstar va a trasladar las vibrantes carreras urbanas de su franquicia "Midnight Club" a la inmensa ciudad norteamericana de Los Ángeles. Los propios desarrolladores han afirmado que la extensión de la ciudad será aún mayor que la combinación de las tres urbes que disfrutamos en la pasada edición de "Midnight Club", lo cual nos parece una auténtica bestialidad.

Los coches que podremos pilotar llevarán la firma de los principales fabricantes mundiales, como Ford, Lamborghini, Mitsubishi, Cadillac o Mazda. Aparte de coches, también nos podremos montar en modelos de Ducati, Kawasaki y otras marcas reconocidas de motocicletas, para dar aún más chispa a cada competición.

El entorno gráfico promete ser apoteósico. Rockstar ya ha dado cuenta de lo que puede hacer empleando la potencia de las consolas de nueva generación, y es de esperar un alto grado de detalle tanto en escenarios como en los mismos vehículos. "Midnight Club LA" va a dar muchas alegrías a los usuarios de PS3 y Xbox 360 que sean unos enamorados de la velocidad. Esperamos el juego para el primer tercio del año que viene.



UNA COMBINACIÓN INTERESANTE

GENERATION OF CHAOS



PSP posee unos cuantos juegos de rol realmente sobresalientes, siendo "Monster Hunter 2" o "Final Fantasy Tactics" los mejores ejemplos. Sin embargo "Generation of Chaos" va a aportar un toque de frescura al catálogo de RPGs de la portátil por su original planteamiento. Además de incluir las premisas básicas que aparecen en cualquier juego de rol, en "Generation of Chaos" la estrategia adoptará un papel fundamental, especialmente durante los combates, donde podremos librar batallas entre ejércitos de 30 unidades. Cada una de estas unidades podrá ser personalizada para ajustarse convenientemente a cada situación.
La conquista de territorios va a ser una de nuestras principales tareas a cumplir en el desarrollo de esta aventura: cuantas más tierras tengamos controladas, mayor será nuestro reino y poder.
En cuanto a su apartado gráfico, el UMD no lucirá un motor de última generación, pero por lo menos los personajes contarán con una marcada personalidad y los entornos poseerán elementos únicos. "Generation of Chaos" va a ser un RPG que se alejará de las líneas maestras del género.

ROL SURREALISTA Y CON MUCHO HUMOR

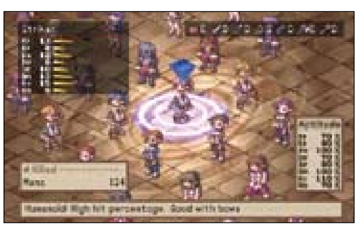
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS

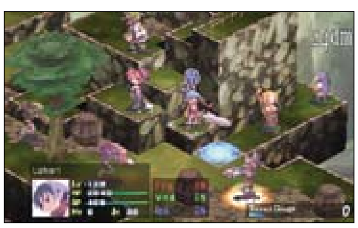






Una de las series más conocidas de Nippon Ichi es "Disgaea", que ha hecho disfrutar a muchos usuarios de PlayStation 2. Y muy pronto hará lo propio con los poseedores de la portátil de Sony, pues Virgin va a traernos dentro de unas semanas la edición destinada a PSP.
El sentido del humor volverá a erigirse en uno de los componentes principales de este juego de rol. Los cuantiosos protagonistas, con Laharl y Etna a la cabeza, vivirán situaciones desternillantes y, lo que es más importante, tomarán partido en diálogos absolutamente magistrales, cargados de humor. Aparte de esto los ingredientes propios del género estarán igualmente presentes, incluyendo un argumento sólido, combates (que sucederán por turnos) agraciados con una alta carga estratégica contra decenas de adversarios y una extensión considerable. Añadid a este conjunto un estilo gráfico en plan manga más una banda sonora bien orquestada y tendréis un RPG que apunta muy buenas maneras.









EL DEPORTE ESTÁ DE MODA

ASTERIX EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS







Los deportes, y más concretamente los Juegos Olímpicos, están en plena ebullición en los videojuegos. Sega acaba de poner en liza el divertidísimo "Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos", y Atari va a hacer lo propio con Asterix y sus amigos. Y la que van a organizar estos galos va a ser como para no perdérselo...

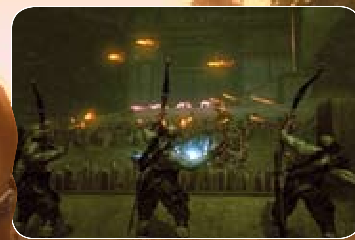
La inminente película de animación basada en los personajes creados por Uderzo y Goscinny servirá de inspiración para dar vida al juego. Las pruebas en las que podremos participar estarán ambientadas en los tiempos del Imperio Romano, por lo que veremos carreras de cuadrigas, lanzamiento de martillo (¡literalmente!), salto de longitud "a la romana"... El sentido del humor será la nota predominante en cada prueba, en las que será posible competir con Obelix, Panoramix y el resto de personajes famosos del universo de Asterix. El título está siendo desarrollado para todas las plataformas actuales incluyendo portátiles, así que nadie se quedará sin su ración de estos populares héroes.

UNA LUCHA SALVAJE

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Esta primavera Sega va a ofrecer a los jugadores de PS3 y Xbox 360 una aventura épica y vibrante, protagonizada por un vikingo de una fuerza sobrenatural: Skarin. Con este personaje habrá que tomar partido en una dura pugna que tendrá lugar en Midgard, una zona situada en el norte de Europa.
Los combates y parte de la mecánica de juego de "Viking: Battle for Asgard" recordarán bastante a lo vivido en las dos partes de "God of War", el súper clásico de Sony, lo cual es un buen punto de partida. La ferocidad y brutalidad de estas batallas será altísima, y viviremos unos enfrentamientos realmente increíbles contra cientos de adversarios. Skarin podrá portar un buen abanico de armas y realizar infinidad de acciones. ¡Incluso será capaz de comandar un ejército de dragones!
"Viking: Battle for Asgard" promete regalarnos muchos momentos intensos y emocionantes, y además poseerá un apartado gráfico excelente, con decorados muy vistosos y personajes de apariencia casi real.











ADÉNTRATE EN UNA INQUIETANTE AVENTURA

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

A nadie se le escapa que el primer "Condemned" fue uno de los primeros juegos para Xbox 360 realmente interesantes. Se trataba de una aventura tenebrosa, plagada de misterio en la que había que enfrentarse a una buena ración de asesinos y criminales. Bien, pues "Condemned 2: Bloodshot" va a seguir los pasos del episodio precedente, pero añadiendo bastantes novedades y mejoras.
La innovación más plausible la encontraremos en el sistema de combates cuerpo a cuerpo, uno de los puntos más criticados del original por sus evidentes limitaciones. Ahora el protagonista (que será el mismo, Ethan Thomas) dispondrá de un mayor número de ataques y movimientos, pudiendo incluso encadenar combos letales.
El ambiente de tensión volverá a ser sobrecogedor y asistiremos a escenas realmente cruentas cargadas de toques gore. Que se preparen los usuarios de PS3 y Xbox 360, porque este juego va a meterles el miedo en el cuerpo a partir de febrero...





UNA MEZCLA INCREÍBLE

THE CLUB

El estudio Bizarre Creations (afamados responsables de series como "Project Gotham Racing" o "Geometry Wars") va a revolucionar el género de los juegos de acción para siempre gracias a "The Club", al menos en los formatos PS3, Xbox 360 y PC, que serán los destinatarios de este título. Su intención es tan peculiar como ambiciosa: fundir en un mismo juego una aventura de acción en tercera persona con un arcade de velocidad. ¿Y cómo lo harán? Seguid leyendo...

Ocho personajes muy preparados para el combate (todos con distintas características) participarán en una especie de deporte extremo en el que, simplemente, tendrán que demostrar ser los más rápidos para superar cada nivel, que estará atestado de rivales. Esta apuesta parece muy arriesgada pero, por lo que hemos visto, enganchará irremediablemente, sobre todo si jugamos en modo multijugador y comparamos los tiempos establecidos por cada participante. "The Club" va a ser una producción muy diferente al resto, y estará lista para principios de año.

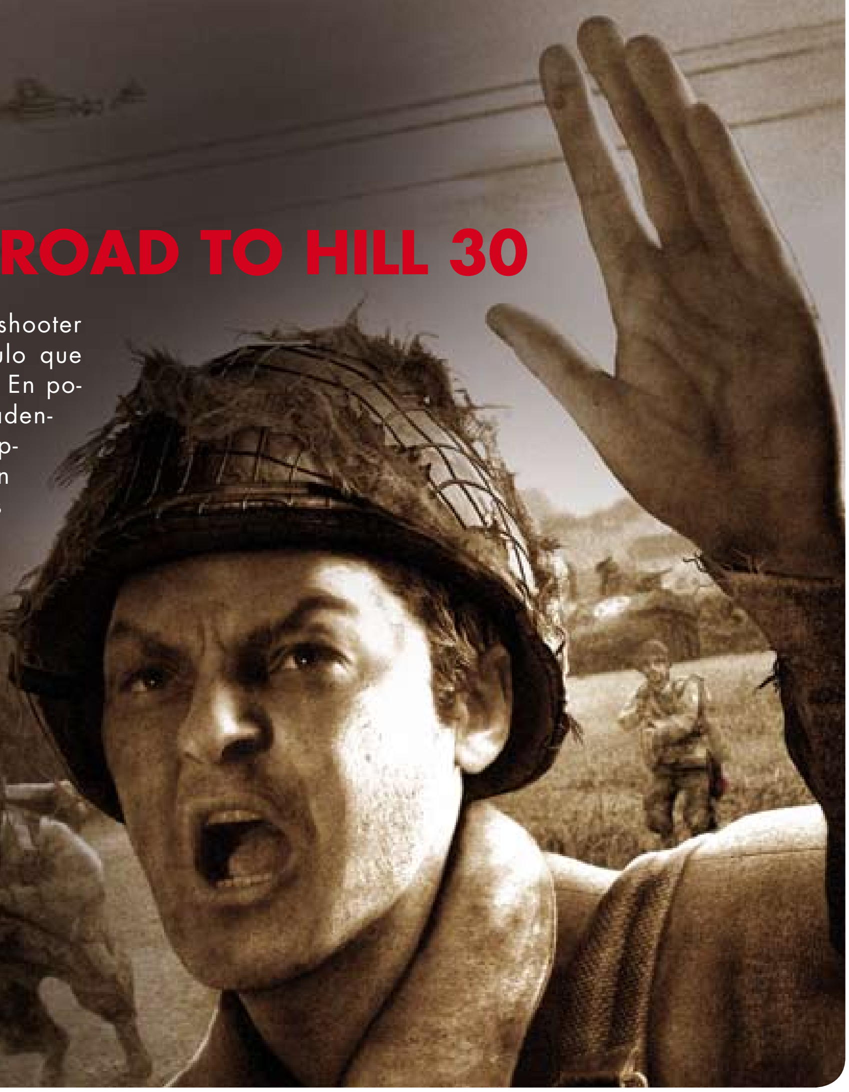







UN VIDEOJUEGO DE ODIO,
PÉRDIDA Y VENGANZA
18+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos


★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Y POR FIN LLEGA AL CINE HITMAN
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES



DE VUELTA A LAS TRINCHERAS

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Hace ya un par de años Ubisoft lanzó al mercado el shooter subjetivo "Brothers in Arms: Road to Hill 30", título que gustó mucho entre los poseedores de PS2, Xbox y PC. En pocos días va a llegar el turno a los usuarios de Wii de adentrarse una vez más en la Segunda Guerra Mundial, adoptando el papel de Matt Baker, sargento de la división 101 de paracaidistas. El título narrará los siete días previos al asalto de la colina 30, mostrando una gran realidad histórica.

El sistema de control se adaptará a las nuevas posibilidades que brinda el Nunchaku y Wiimote, como ya hemos comprobado en infinidad de shooters en primera persona realizados para esta plataforma. Lo que también esperamos que se adecue a los tiempos que corren es el apartado técnico, que si bien era bastante bueno hace años, ahora quedaría un tanto obsoleto en comparación con otros títulos similares.



COMBATES BIEN LLEVADOS

BLEACH: SHATTERED BLADE

La serie de manga/anime "Bleach" es una de las más seguidas en todo el mundo, rivalizando con otras igual de conocidas como "Naruto" o "One Piece". Por eso no es extraño que las compañías empiecen a desarrollar títulos basados en esta licencia, como el inminente "Bleach: Shattered Blade" diseñado para Wii, que aparecerá el año que viene en nuestro país por cortesía de Sega. Y tras probar la versión americana, deseosos estamos de que aterrice en nuestras fronteras.

La propuesta de este trabajo de Polygon Magic es un arcade de lucha 3D bastante sugerente. En el disco tienen cabida 32 luchadores diferentes, extraídos como es lógico de la misma serie. El sistema de lucha es más bien sencillo y los personajes no poseen un amplísimo surtido de movimientos, si bien los ataques especiales os dejarán totalmente impresionados por su alto grado de espectacularidad. El sistema de control (vía Wiimote) no nos ha acabado de cautivar, pero bueno, esperemos que este detalle se pula un poquito de cara al lanzamiento europeo.





EL DEBUT MÁS ESPERADO

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

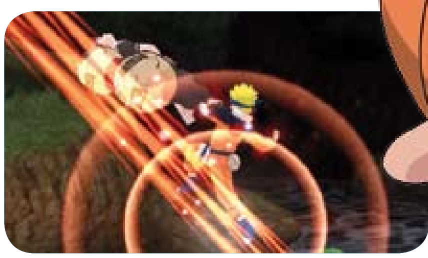


Después de que comenzara la emisión en nuestro país de las andanzas de Naruto, este personaje y el resto de sus amigos se han convertido en unos héroes muy queridos y populares. Por eso mismo los usuarios de Wii ansían el debut de este ninja en su consola, hecho que se producirá muy pronto.

"Naruto Clash of Ninja Revolution" va a ser un juego de lucha que seguirá la misma base marcada por la saga original de GameCube, con intensos combates que se librarán en escenarios bastante amplios y en los que podrán participar hasta cuatro personajes simultáneamente.

Para golpear a nuestros oponentes será necesario agitar el Wiimote, opción que se convertirá en la principal novedad del título. Aparte de este innovador sistema de control el juego incorporará otros alicientes, como un mayor número de personajes, un tratamiento gráfico más cuidado y nuevos movimientos parta los protagonistas. A expensas de lo que puedan depararnos otros beat´em ups como "Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3" o "Super Smash Bros. Brawl", "Naruto Clash of Ninja Revolution" puede hacerse con el título provisional de mejor juego de lucha para esta consola.

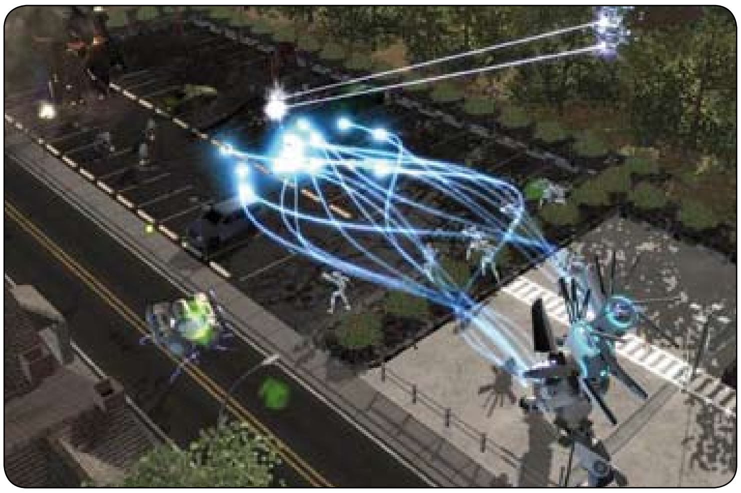




CONFRONTACIÓN GLOBAL

EL UNIVERSO EN GUERRA

La Tierra es un territorio que pretende ser dominado por tres razas diferentes: Hierarchy, Masary y Novus. Cada una de estas especies, a cuál más interesante, cuenta con sus propios recursos, armas y estrategia de actuación, siendo muy diferentes entre sí. Esta es la nueva apuesta de Sega dentro del terreno de la estrategia en tiempo real, "El Universo en Guerra", título que está siendo concebido por las expertas manos de Petroglyph.
El modo campaña será muy extenso y en ciertos momentos hará acto de aparición una cuarta raza, la humana, aunque según parece no tendremos control directo sobre sus miembros en el modo Campaña.
El modo multijugador presentará mapeados exclusivos y un gran aliciente: las medallas. Estos preciados objetos podrán obtenerse tras cumplir ciertos requisitos y, una vez en nuestro poder, otorgarán ventajas a nuestras unidades.
Técnicamente mostrará un nivel de detalle pocas veces visto en otros juegos de estrategia, conformando un título más que interesante para los numerosos fanáticos del género.

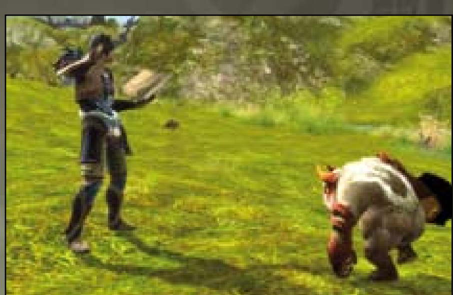


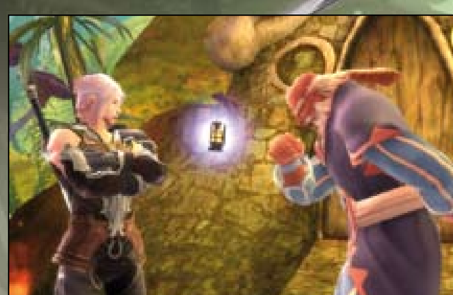


MAGIA EN UN MUNDO PERSISTENTE

AION: TOWER OF ETERNITY

NCSoft es una compañía que se ha especializado en crear MMORPG (juegos de rol online masivos) como "Guild Wars" o "City of Heroes", así que no es ninguna sorpresa que ya estén en pleno desarrollo de uno más, "AION: Tower of Eternity".
El mundo de atria, lugar donde transcurrirá la acción, quedará dividido en tres reinos distintos: Asmodean, Elyos y Abyss. Nosotros solamente podremos pertenecer a los dos primeros reinos, puesto que Abyss estará poblado por fieras criaturas no controlables.
Al comienzo tendremos que escoger la clase de nuestro personaje entre cuatro posibles (guerrero, mago, sacerdote y scout) y, conforme avancemos, iremos obteniendo nuevas habilidades que variarán según nuestra elección. Una habilidad que será común a todos será la capacidad de volar, atributo que siempre resulta muy apreciado entre los jugadores.
La apariencia gráfica del mundo de Atria y sus moradores estará muy cuidada, y el motor gráfico de Crytech moverá entornos amplios muy detallados con absoluta suavidad.

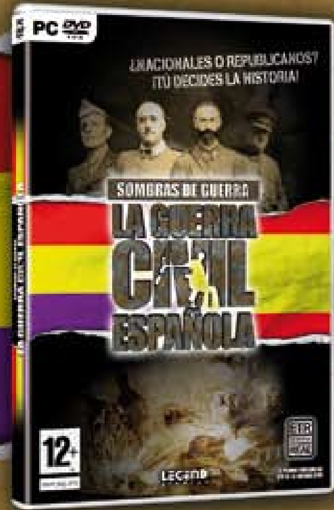








SOMBRAS DE GUERRA
LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
¿Cambiarías el desenlace de la Guerra Civil Española?
PC DVD ROM
¿NACIONALES O REPUBLICANOS? ¡TÚ DECIDES LA HISTORIA!
SOMBRAS DE GUERRA
LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
ETR ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
EL PRIMER VIDEOJUEGO ETR DE LA GUERRA CIVIL
12+
www.pegi.info
LEGEND
¿Quieres convertirte en reportero gráfico urbano?
Participa y gana 5 ediciones coleccionista de Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española
MMS
5881 SOMBRAS
Sólo tienes que hacer una foto con tu móvil, escribir la palabra SOMBRAS y el nombre de la foto seguida de la palabra SI(*). Envíala al 5881. Por ejemplo, "SOMBRAS RUINAS BELCHITE SI" al 5881. Participarás en el concurso para encontrar el MEJOR REPORTERO GRÁFICO URBANO. Para más información entra en www.sombrasdeguerra.es
(*)Con la inclusión de la palabra "SI" reconoces haber leído la política de protección de datos de la web www.sombrasdeguerra.es y aceptas expresamente sus términos. Periodo del concurso del 26 de noviembre de 2007 al 29 de febrero de 2008. Bases depositadas ante notaría.
www.sombrasdeguerra.es
Totalmente en castellano
¡NO PASARAN!
© Legend Ibéria 2000, S.L.
LEGEND studios



El primer videojuego ETR de La Guerra Civil Española

Revive las principales batallas de La Guerra Civil Española como la del río Ebro, Jarama, Belchite, el asedio y defensa de Alcázar de Toledo o el bombardeo de Guernica.

El primer videojuego ETR ambientado en la Guerra Civil que te permite decidir el desenlace.

Con imágenes de archivo de los sucesos más determinantes de la Guerra Civil.

5 ejércitos distintos a elegir: Nacional, Republicano, Legión Cóndor alemana, Soviéticos y Cuerpo de Tropas Voluntarias italianas.

2 campañas: Nacional y Republicana con un total de 25 misiones.

Innovador sistema de formaciones paramétricas.

Modo Multijugador de hasta 14 adversarios en Red Local e Internet en servidores dedicados.

www.sombrasdeguerra.es



LEGEND studios

EL DEBUT MÁS ESPERADO

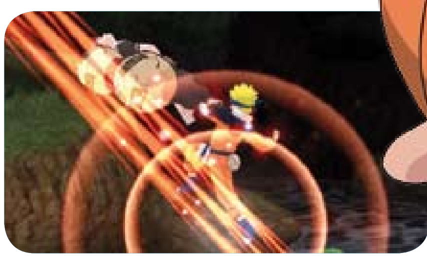
NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION



Después de que comenzara la emisión en nuestro país de las andanzas de Naruto, este personaje y el resto de sus amigos se han convertido en unos héroes muy queridos y populares. Por eso mismo los usuarios de Wii ansían el debut de este ninja en su consola, hecho que se producirá muy pronto.
"Naruto Clash of Ninja Revolution" va a ser un juego de lucha que seguirá la misma base marcada por la saga original de GameCube, con intensos combates que se librarán en escenarios bastante amplios y en los que podrán participar hasta cuatro personajes simultáneamente.

Para golpear a nuestros oponentes será necesario agitar el Wiimote, opción que se convertirá en la principal novedad del título. Aparte de este innovador sistema de control el juego incorporará otros alicientes, como un mayor número de personajes, un tratamiento gráfico más cuidado y nuevos movimientos parta los protagonistas. A expensas de lo que puedan depararnos otros beat´em ups como "Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3" o "Super Smash Bros. Brawl", "Naruto Clash of Ninja Revolution" puede hacerse con el título provisional de mejor juego de lucha para esta consola. ●











Vive una Feliz Navidad... ¡con SEGA!

Una de las compañías más clásicas, queridas y con más solera del mundo de los videojuegos, SEGA, nos ofrece una fenomenal colección de juegos para que disfrutemos al máximo de nuestro tiempo libre esta Navidad... o para alegrar las fiestas a nuestros amigos y familiares al regalarles alguno de sus sobresalientes productos. Da lo mismo la plataforma que poseáis o el género que más os guste, SEGA tiene el juego que estáis buscando. Y si no nos creéis, aquí os mostramos una amplia selección de sus mejores títulos. ¿Con cuáles os quedáis?



SEGA®





La Brújula Dorada

UNA AVENTURA MÁGICA



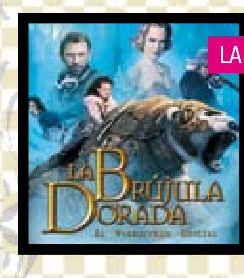
La película La Brújula Dorada, se ha convertido en uno de los hits de la temporada. Y no es de extrañar, ya que cuenta con unos actores excelentes, un guión bien adaptado de la novela de Philip Pullman y unos efectos espectaculares. Si visteis la película pero os habéis quedado con ganas de más no os preocupéis, porque SEGA ya tiene listas las versiones interactivas para todas las plataformas existentes de La Brújula Dorada. Este ambicioso videojuego sigue de cerca los acontecimientos del film, compartiendo el mismo reparto de actores, situaciones y argumento. La trama nos sitúa en un universo alternativo en el que suceden hechos increíbles. Este mundo está habitado por seres extraños y algunos de ellos, peligrosos. Varios de estos seres, pertenecientes a la banda de Los Gobblers, raptan a un amigo de Lyra Belacqua, la protagonista de esta aventura. Lyra es una niña de 12 años muy inteligente y valiente, hasta tal punto que sale al rescate de su amigo. En su periplo cuenta con la ayuda de Iorek, un oso polar de enorme poder y el Daimonion Pan, un animal capaz de adoptar distintas apariencias.

En el juego podemos avanzar controlando a Lyra, Iorek o Pan, y emplear sus distintas habilidades para superar obstáculos. Así por ejemplo, Lyra es la ideal para explorar los decorados, a Pan se le dan de fábula la resolución de puzles e Iorek es un portento peleando. De estos tres personajes Pan es el más versátil, pues gracias a su capacidad de transformación puede adquirir hasta cuatro formas diferentes para adaptarse a cada circunstancia. Aún así la cooperación entre los protagonistas es básica para llegar al final de la aventura.

Otro de los retos que plantea la aventura es el hecho de acabar comprendiendo el funcionamiento de la Brújula Dorada. Este objeto consta de tres agujas y a lo largo de la aventura se nos van dando las pistas necesarias para aprender a utilizarla. Una vez que lo consigamos, nos servirá para orientarnos por los decorados y enfrentarnos a los adversarios.

Hasta once lugares distintos han sido recreados con todo lujo de detalles para dar vida a la aventura. Y lo mejor es que dos de estas localizaciones son exclusivas para este juego y no aparecen en el film. La ambientación del mundo que rodea a Lyra es maravillosa, y visitaréis paisajes nevados, puertos, pueblos... La Brújula Dorada presenta todos los ingredientes que deben aparecer en las mejores producciones, unos personajes carismáticos y docenas de situaciones inolvidables. •





LA BRÚJULA DORADA

Disponible para PS3, PS2, Wii, Xbox 360, DS, PSP y PC

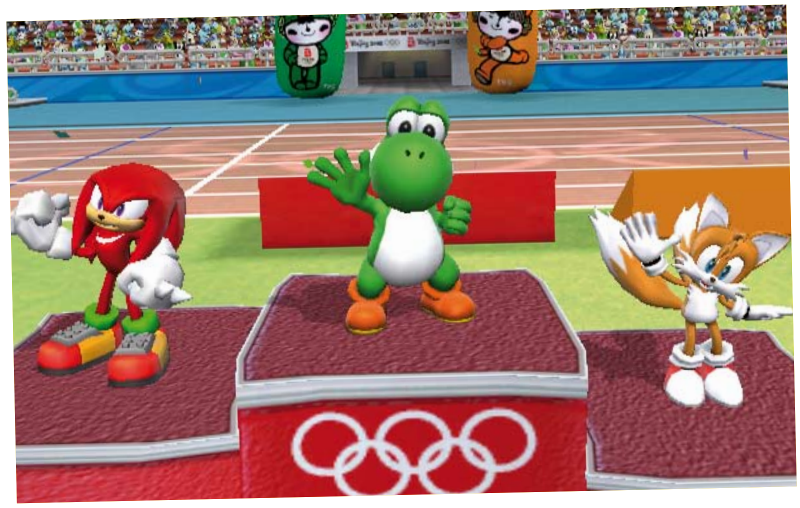
Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos

EL DEPORTE ES ASÍ DE DIVERTIDO



MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Disponible para Wii







Han tenido que pasar décadas para que muchos jugadores hayan visto consumado su sueño: que aparezcan Mario y Sonic, las mascotas de Nintendo y SEGA, en un mismo videojuego. Pero eso mismo es lo que ha ocurrido en la última genialidad de SEGA, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos, ¡juego que posee la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín que se celebrarán el año próximo. Pero claro, estos dos personajes (¡¡junto a sus amigos!) no iban a protagonizar el típico juego deportivo "normal y corriente", sino que han transformado este importante evento deportivo en una fiesta.

Hasta cuatro jugadores pueden competir a la vez en las más de 20 pruebas que se han incluido en el título. Su variedad es muy alta y recoge categorías tan diversas como atletismo, tenis de mesa, trampolín o natación. ¡Y además hay varias especialidades sorpresa más ocultas!

En estas especialidades deportivas toman parte 16 de los personajes más queridos de SEGA y Nintendo, como son Wario, Luigi, Knuckles, Peach o Tails. Estos muchachos están agrupados en cuatro categorías distintas según sus aptitudes, ya sean deportistas técnicos, poderosos, todoterreno o rápidos. Según la prueba en la que vayamos a competir es más interesante escoger a uno u otro protagonista, ya que si elegimos bien tendremos más oportunidades para conseguir la victoria. Por poneros un par de ejemplos claros, Sonic o Yoshi son más recomendables para participar en competiciones en las que prima la velocidad, mientras que la fuerza bruta de Bowser o Wario viene de maravilla para pruebas como lanzamiento de martillo.

El desarrollo de las competiciones es frenético, divertido y original. Esto se debe a que en cada una se hace un uso muy intensivo de las cualidades exclusivas de los mandos de Wii. La forma de controlar a los personajes varía dependiendo del acontecimiento en el que nos encontremos, pero siempre tenemos la sensación de estar participando activamente en él. En los 100 metros lisos, una de las pruebas más sencillas, debemos sostener el Wiimote y el Nunchak de forma vertical con cada una de nuestras manos. Y cuando suene la señal, es necesario balancear los brazos de arriba abajo para conseguir que nuestro personaje se desplace lo más rápidamente posible. Cuanto más rápido movamos nuestras extremidades superiores, más deprisa correrá.

Si jugamos en solitario podemos escoger entre una buena colección de modalidades y competir contra oponentes controlados por la consola. Pero lo más recomendable es invitar a nuestros amigos y jugar acompañados: si os gusta desafiar a vuestros rivales, el modo multijugador de este gran juego es una opción ideal. Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos es uno de los títulos más divertidos de Wii y no podéis quedaros sin él esta Navidad. •





SEGA RALLY

Disponible para PS3, Xbox 360, PSP y PC

Sega Rally

EL RALLY MÁS REAL

¿Os apasiona la velocidad? Pues no podéis perderos la nueva edición de la saga de rallies más potente de la historia, serie que a lo largo de los años ha hecho pasar unos ratos maravillosos a los poseedores de máquinas como DreamCast o SEGA Saturn.

Esta nueva entrega se presenta en PS3, Xbox 360, PC y PSP, pasando a convertirse en el nuevo referente del género. Y lo es por muchos motivos. El primero es la amplísima gama de vehículos que es posible pilotar, coches totalmente reales y de los principales fabricantes. Ford, Peugeot, Subaru o Citröen son algunas de las marcas que se dan cita en el título. Cada uno de estos modelos de automóvil se comporta de manera distinta en carrera, aunque todos poseen un denominador común: se controlan de maravilla. Esto se debe a que el manejo que se ha conseguido imprimir a SEGA Rally es una perfecta combinación entre arcade y simulador, adaptándose sin problemas a todo tipo de conductores, expertos y noveles.
La generosa gama de modalidades de juego es otro de sus puntos más destacados. Carrera Rápida, Contrarreloj, Multijugador tanto Online como a pantalla dividida, Campeonato… Cada uno de estos modos ofrece retos diferentes por lo que la longevidad del título es muy elevada. Un juego así de completo merecía contar con unos gráficos acordes a su calidad, y SEGA Rally no decepciona en absoluto en este terreno. Las numerosas pistas por las que podemos correr tienen un aspecto increíblemente realista, ya sean terrenos montañosos, paisajes tropicales o preciosas zonas nevadas. Por todas estas cualidades SEGA Rally es el mejor título de velocidad y rallies que podéis encontrar. Seguro que con él vais a pasároslo en grande durante muchos meses. •





Football Manager 2008

EMULANDO A JUANDE RAMOS

Como muchas otras personas de nuestro país, seguro que eres un hincha recalcitrante del deporte más grande, el considerado como Deporte Rey.... ¡el fútbol! Y probablemente alguna vez has soñado con tomar las riendas de tu equipo favorito para encargarte de planificar una temporada, ¿a que sí? Pues eso mismo y mucho más es lo que te ofrece Football Manager 2008, el simulador de gestión futbolística más brillante y completo para la portátil PSP y PC. En este título se nos brinda la opción de gestionar el aspecto financiero y deportivo del club de nuestros amores. Y dado que la base de datos presenta unos 5000 equipos agrupados en más de 50 ligas de fútbol profesionales (e incluso no profesionales), no vamos a tener problema en seleccionar el equipo que sea.

Realizar fichajes, traspasar a los jugadores, concertar partidos amistosos contra otros clubes o confeccionar las alineaciones son algunos ejemplos de las múltiples tareas que podemos desempeñar en este simulador. Y para ayudarnos en nuestros primeros pasos, se ha incluido un utilísimo asistente que nos echa una mano mientras nos desplazamos por los diferentes menús y opciones.

En función de lo bien que lo hagamos con nuestro equipo, conseguiremos alcanzar metas diferentes y firmar nuestra continuidad en el cargo o cobrar más dinero por temporada. Pero mucho ojo, pues como sucede en la vida real y si los resultados no acompañan nuestra labor, el presidente de nuestro club podrá tomar la decisión de ponernos de patitas en la calle. Football Manager 2008 es el simulador de gestión de fútbol más real que se ha creado hasta el momento, un título indispensable para los forofos del deporte rey. Además SEGA España ha realizado el gran esfuerzo de fichar (en exclusiva para España) a Juande Ramos, uno de los técnicos más valorados del mundo, para que se convierta en la imagen del juego. •



FOOTBALL MANAGER 2008

Disponible para PSP y PC



Sonic Rush Adventure

LA MEJOR AVENTURA DE SONIC

Tras el exitoso Sonic Rush, que también vio la luz en Nintendo DS, SEGA acaba de lanzar la segunda de las aventuras del erizo azul para esta misma consola. Esta refrescante aventura nos invita a viajar por siete bellas islas junto a nuestra mascota favorita, donde le esperan más de una docena de niveles diferentes. Los retos que debemos superar junto a Sonic son increíblemente diversos, teniendo que enfrentarnos a poderosos jefes finales, recoger anillos dorados, surcar el océano, practicar el ala-delta... Y todo rodeado por unos gráficos muy bien realizados y coloridos.

Para guiar a Sonic sólo tenemos que emplear la stylus en la pantalla táctil, pudiendo realizar numerosos movimientos como correr, saltar o hacer loopings fácilmente. Y para que la diversión sea completa, el cartucho incluye varios modos versus para competir contra otro jugador mediante la tecnología Wi-Fi. ¿Se le puede pedir más a una aventura portátil? •



SONIC RUSH ADVENTURE

Disponible para DS

Sonic Rivals 2

¡ A CORRER SE HA DICHO!

Si hay algo que Sonic sabe hacer mejor que nadie es correr a toda velocidad. Y ese es precisamente el factor más importante en este segundo capítulo de Sonic Rivals, la saga exclusiva de Sonic para PSP. En este título tenemos que demostrar que somos los más rápidos controlando tanto a Sonic como al resto de sus amigos, personajes que participan en emocionantes carreras que tienen lugar en escenarios amplios repletos de obstáculos, objetos y trampas. Aparte de poder jugar con el erizo, también tenemos la opción de manejar a Tails, Metal Sonic, Knuckles, Shadow y varias mascotas más, para formar un plantel de ocho personajes controlables. ¡Y todos poseen habilidades exclusivas!

Visualmente es uno de los títulos más bellos que han aparecido en esta consola, con protagonistas muy bien animados (y rápidos como ellos solos) que se mueven por decorados 3D muy imaginativos y exultantes de color. Sonic Rivals 2 es un gran juego, con todo el encanto del universo Sonic. •





SONIC RUSH ADVENTURE

Disponible para PSP


MÓVILES DE ÚLTIMA GENERACIÓN
A LOS MEJORES PRECIOS
DTK
www.dtkservicios.com
www.dtkservicios.com

FIFA Street 3

QUIERO SER COMO BECKHAM

Desarrollador: EA Sports BIG
Género: Deportivo
Fecha salida: Febrero de 2008
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PS3, Xbox 360
Web: www.es.ea.com

Harto de grandes estadios? ¿Eres alérgico al césped? ¿No soportas las grandes concentraciones de aficionados? ¿Lo tuyo es la filigrana y pasas olímpicamente de disposiciones tácticas? Si has contestado "sí" a alguna de estas preguntas estás de enhorabuena porque vuelve "FIFA Street". Su tercera entrega está a punto de desembarcar y presenta muchísimas novedades. Y atención porque es el primer "FIFA Street" desarrollado exclusivamente para plataformas de nueva generación y, por lo que hemos visto, la diferencia con sus predecesores va a ser más que notable.

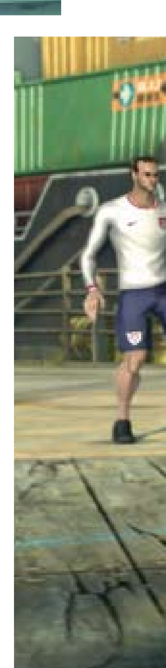
LOS GRÁFICOS TRADICIONALES van a pasar a mejor vida porque los canadienses de EA Sports BIG pretenden dejar boquiabiertos a los amantes del fútbol callejero. Ahora las 250 superestrellas que protagonizarán el juego van a ser totalmente caricaturizadas. Olvídate de la presentación atlética y realista a la que nos tenían acostumbrados y ve preparándote para jugar con tus ídolos como si se trataran de súper héroes sacados de las viñetas de un cómic. Alejándose cada vez más de la simulación y coqueteando de manera clara con el género arcade, el nuevo "FIFA Street 3" nos presentará a unos jugadores delgados, estilizados y con extremidades peculiarmente largas con las que podrán realizar regates inimaginables y piruetas que irán contra las leyes de la física.

Es más, hasta los escenarios van a cobrar nueva vida. Ahora no sólo van a servir para hacer "paredes" en corto. En esta nueva edición, nuestros ídolos podrán utilizarlos para saltar sobre ellos y esquivar a los contrarios que verán anonadados como saltamos por la pared y casi volamos para intentar marcar con una preciosa volea.



ESCENARIOS DE EUROPA, ASIA Y SUDAMÉRICA serán los lugares elegidos por EA Sports para que pongamos en práctica nuestras habilidades futboleras en este remozado "FIFA Street" que basará sus gráficos en el motor del exitoso "NBA Street Homecourt" y que, además, contará con las rutinas de inteligencia artificial de "FIFA 08".











En cada pista podremos disfrutar de los nuevos modos de juego, entre los que va a destacar el apartado online. Y es que el fútbol callejero tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mayores entretenimientos multijugador del mercado. ¿Quién diría "no" a tirarle un cañito virtual a su vecino? ¿Y a hacerle morder el polvo después de mil y un regates? Para ello, una vez más, será fundamental que vigilemos nuestra barra Game Breaker, que iremos rellenando a medida que demos espectáculo en la cancha y que, una vez llena permitirá que seamos superiores a nuestro rival durante un corto período de tiempo que podrá servirnos para darle la vuelta a un marcador ajustado. Los piques en la red pueden ser antológicos.

Como en anteriores ediciones, se mantienen modos de juego por todos conocidos como el habitual Torneo por selecciones o el modo Carrera. Pero además también podremos disfrutar de una curiosa modalidad que nos devolverá al patio del colegio y a aquel momento en el que los dos capitanes iban eligiendo de mejor a peor jugador para sus equipos… Momento que, con megacracks del fútbol, vamos a revivir en "FIFA Street 3".

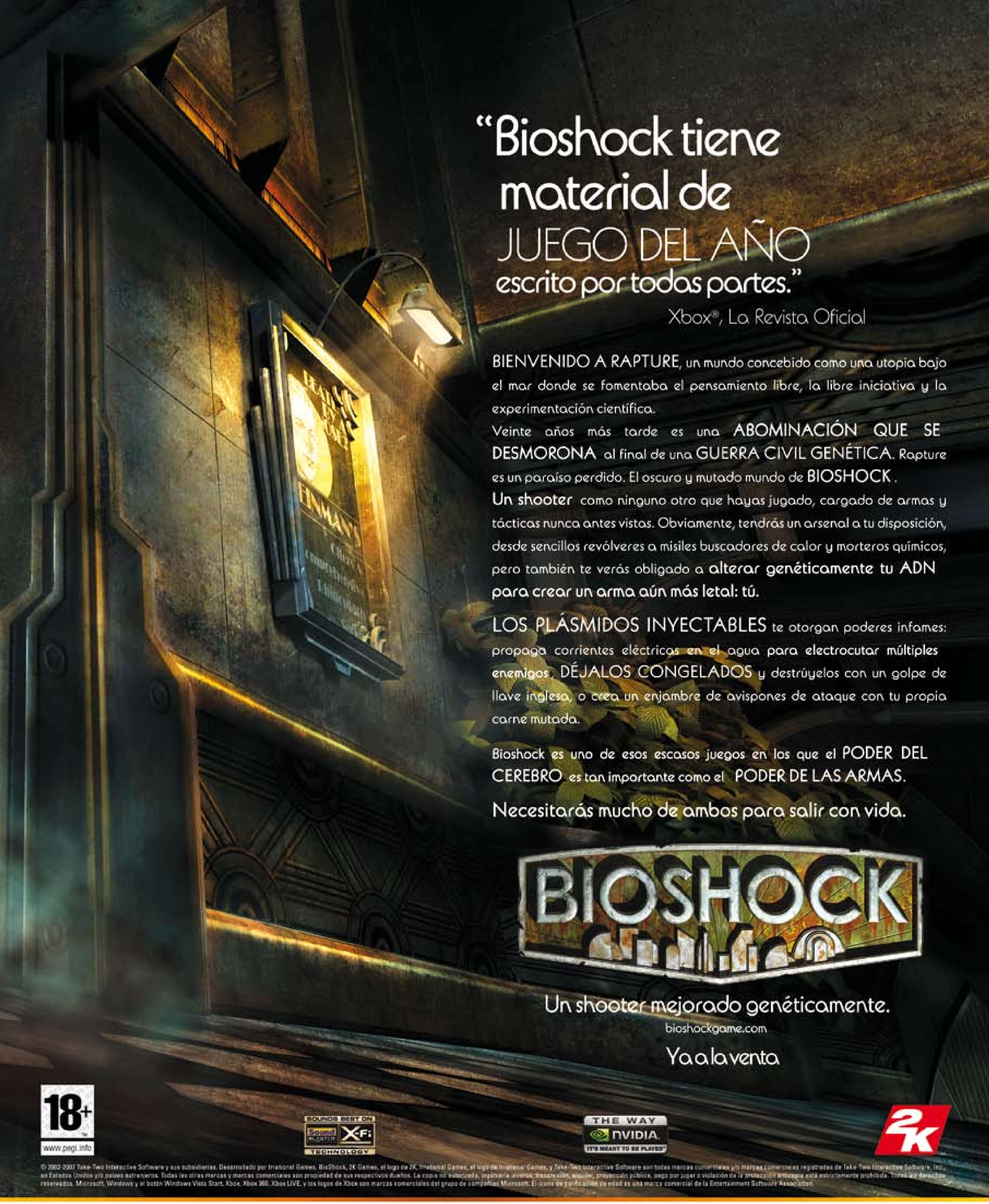
Ronaldinho y Sergio Ramos han sido algunos de los futbolistas profesionales elegidos para la captura de movimientos que, pese a los nuevos gráficos, continuarán siendo sorprendentes. No sólo por su realismo, alejado a todas luces con el nuevo concepto gráfico del juego, sino por su plasticidad y belleza que nos permitirán recrearnos en lo más vistoso del fútbol.

Ha llegado el momento de que la técnica supere a la táctica en el fútbol. ¡Se acabo el "catenaccio"! Ve calentando los pulgares porque los piques van a ser de órdago…

Ilde Cortés






"Bioshock tiene material de JUEGO DEL AÑO escrito por todas partes."
Xbox®, La Revista Oficial
BIENVENIDO A RAPTURE, un mundo concebido como una utopía bajo el mar donde se fomentaba el pensamiento libre, la libre iniciativa y la experimentación científica.
Veinte años más tarde es una ABOMINACIÓN QUE SE DESMORONA al final de una GUERRA CIVIL GENÉTICA. Rapture es un paraíso perdido. El oscuro y mutado mundo de BIOSHOCK.
Un shooter como ninguno otro que hayas jugado, cargado de armas y tácticas nunca antes vistas. Obviamente, tendrás un arsenal a tu disposición, desde sencillos revólveres a misiles buscadores de calor y morteros químicos, pero también te verás obligado a alterar genéticamente tu ADN para crear un arma aún más letal: tú.
LOS PLÁSMIDOS INYECTABLES te otorgan poderes infames: propaga corrientes eléctricas en el agua para electrocutar múltiples enemigos, DÉJALOS CONGELADOS y destrúyelos con un golpe de llave inglesa, o crea un enjambre de avispones de ataque con tu propia carne mutada.
Bioshock es uno de esos escasos juegos en los que el PODER DEL CEREBRO es tan importante como el PODER DE LAS ARMAS.
Necesitarás mucho de ambos para salir con vida.
BIOSHOCK
Un shooter mejorado genéticamente.
bioshockgame.com
Ya a la venta
18+
www.pegi.info
SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
2K

Warhammer 40.000: Squad Command

UNA CONOCIDA ESTRATEGIA

Desarrollador: Red Lynx
Género: Estrategia
Fecha salida: Invierno
Distribuidor: THQ
Plataforma: PSP, DS
Web: www.thq-games.com









Todos aquellos que son seguidores de los juegos de rol de tablero seguro que conocen esta franquicia, "Warhammer 40.000", que ha dado lugar a numerosas encarnaciones en el mundo de los videojuegos. Red Lynx van a tener listo en un corto espacio de tiempo "Warhammer 40.000: Squad Command", un juego de estrategia 3D programado en exclusiva para las portátiles de Sony y Nintendo.

EL PLANETA RUHR III será el lugar donde se librará una batalla entre dos facciones: el Imperio y los Marines Espaciales del Caos. En el modo principal para un único jugador, que constará de 15 misiones, habrá que guiar a las fuerzas del Imperio y despachar a los miembros del grupo del Caos que se crucen en nuestro camino. Las batallas se sucederán por turnos y gozaremos de bastantes opciones para acometerlas como es debido. Entre las más de 20 armas que aparecerán en el juego, contaremos con el puño de combate, la pistola de plasma o incluso una espada de sierra.

Los equipos que controlaremos estarán integrados por seis personajes. Cada uno de estos soldados será totalmente adaptable a nuestros gustos, pudiendo escoger todo su equipo (arma principal y secundaria, munición, etc.).

La ambientación del universo "Warhammer 40.000" estaba muy lograda en la versión inacabada que probamos, especialmente la entrega para PSP, que contaba con mejores gráficos y sonido que su "hermana" de Nintendo DS. En contraposición a esto, el control táctil incorporado en la consola de Nintendo nos pareció mucho más accesible. En cualquier caso, los estrategas van a poder adentrarse en un juego muy profundo y con opciones multijugador interesantes. De hecho, en esta modalidad nos estarán esperando casi una decena de mapas diseñados en exclusiva. Quienes disfruten con la estrategia en 3D y los combates por turnos, tienen un título por el que suspirar.

■Eduardo G.











Supreme Commander: Forged Alliance

UNA TEMIBLE ALIANZA

Desarrollador: Gas Powered Games
Género: Estrategia
Fecha salida: Invierno
Distribuidor: THQ
Plataforma: PC
Web: www.supremecommander.com

Estaba cantado que una producción de tanta calidad y profundidad como "Supreme Commander" (uno de los juegos de estrategia para PC más aclamados de este año) iba a recibir tarde o temprano una expansión. Su nombre será "Supreme Commander: Forged Alliance" y va a funcionar perfectamente sin necesidad de poseer el juego original. Pese a tratarse de una "simple" ampliación, "Forged Alliance" incorporará numerosísimas novedades y mejoras hasta el punto que, más que una expansión, casi podría considerarse como una segunda parte.

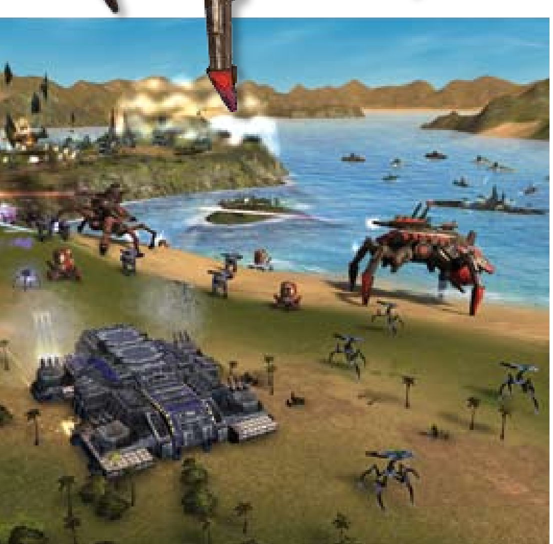


EL NUEVO MODO CAMPAÑA que incluirá el título transcurrirá unos pocos meses después de los eventos acontecidos en el título original. Aquí veremos como una nueva facción, los extraterrestres Seraphim, invaden la Tierra. La fuerza y agresividad de estos visitantes será descomunal y su objetivo se centrará en acabar con los seres humanos. Para evitar este triste devenir, los miembros de la UEF (Federación de Unidad Terrestre) y los Cybron tendrán que unir sus fuerzas. El grupo restante, los Aeons, apoyará a los terribles Seraphim, si bien algunos de sus miembros se pasarán al bando aliado. Así de interesante se plantea la acción en "Forged Alliance". Y más teniendo en cuenta que podremos controlar a más de cien nuevas unidades distintas y batallar en 13 mapas inéditos. Aparte de estas interesantes innovaciones, también veremos otras menores como ligeros retoques en la interfaz de control, gráficos más detallados y efectos mejor conseguidos.



En cuanto a sus posibilidades online, la mayor adición a esta modalidad se centrará en la posibilidad de poder manejar a los Seraphim. El resto se mantendrá más o menos intacto en relación a lo experimentado en el primer "Supreme Commander". Gas Powered Games va a demostrar que es factible desarrollar expansiones de calidad y que ofrezcan los suficientes alicientes a los jugadores, algo que por desgracia no suele suceder habitualmente.

■Shy Guy















¡Shin Chan Flipa en Colores!

¡CULITO, CULITO!

Desarrollador: Inti Creates	**Distribuidor:** Proein
Género: Plataformas / Aventura	**Plataforma:** DS
Fecha salida: Noviembre	**Web:** www.inti.co.jp

El chaval más irreverente y con la cabeza más dura de la televisión, Shin Chan, va a protagonizar una aventura exclusiva para Nintendo DS surrealista y cargada de golpes de humor. Cualquiera que siga asiduamente las correrías de este niño imaginará más o menos lo que les espera en "¡Shin Chan Flipa en Colores!": situaciones dantescas, muchas risas y constante cachondeo. El argumento será tan peculiar como cabía esperar: un curioso tipo robará los sueños de algunos conocidos de Shin Chan y no podrán despertarse, así que habrá que pararle los pies. Para conseguirlo el chavalín tendrá que sumergirse en algunos de los cuentos más famosos de la historia, como Blancanieves, Simbad el Marino, Aladino o la Carrera entre la Tortuga y la Liebre. Pero claro, estos cuentos no se desarrollarán siguiendo las pautas de los originales, sino que experimentarán ciertas "variaciones". En cada uno de estos mundos Shin Chan se transformará en un ser o animal tras ponerse encima un traje especial, ya sea un caracol, namazu (un ser mitológico acuático) o hasta un canguro. Cada vez que se ponga un disfraz, nuestro héroe adquirirá nuevos poderes que le permitirán superar diversas situaciones.

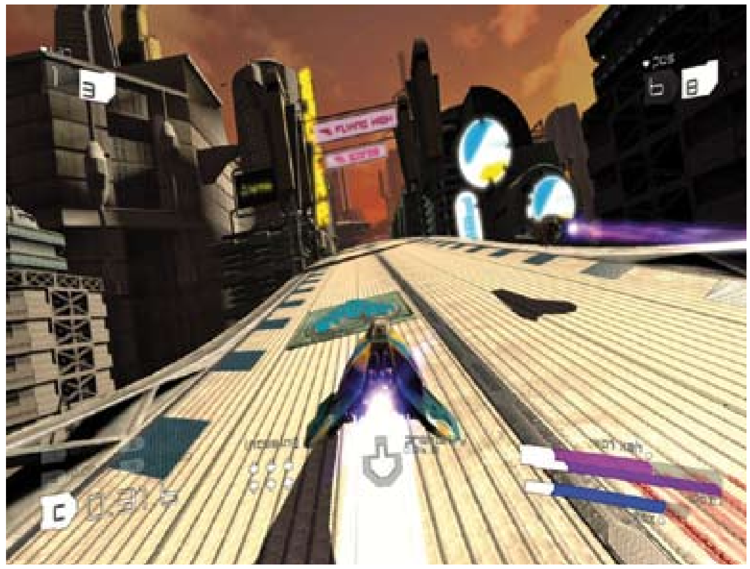
LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES conformarán la base de esta aventura. Para solucionar muchas de estas claves va a ser necesario echarle imaginación, utilizar la materia gris y hacer uso con la stylus, la pantalla táctil y hasta el micrófono.

La recreación de los personajes y decorados respetará fielmente la serie de televisión. Pero lo más importante es que todos los protagonistas hablarán en perfecto castellano, puesto que los actores de doblaje serán exactamente los mismos. Y ya podemos adelantaros que escuchar las sandeces de Shin Chan y compañía a medida que progresan en la aventura os hará partiros de risa con mucha frecuencia. Simpatía, surrealismo y descaro abundarán en esta singular aventura plataformera.

Sergio Martín







Wipeout HD

VELOCIDAD TERMINAL

Desarrollador: Sony
Género: Velocidad
Fecha salida: Invierno
Distribuidor: Sony
Plataforma: PS3
Web: es.playstation.com

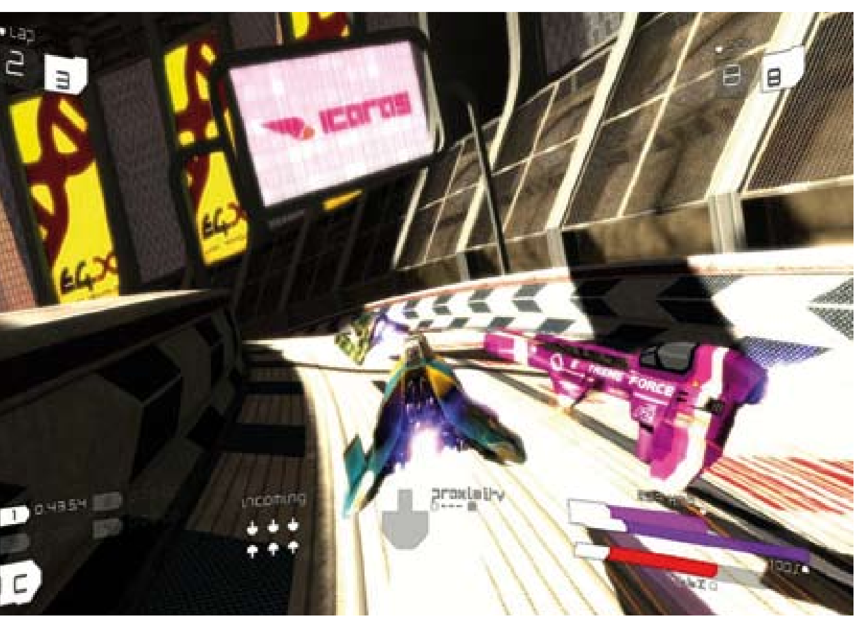
La saga de velocidad futurista más conocida de Sony va a dar el salto a PlayStation 3 muy pronto a través del servicio de descargas PS Store. "Wipeout HD" va a suponer una especie de "remake" o puesta al día de la serie, y en ningún caso va a tratarse de un juego completamente nuevo. Nos explicamos. "Wipeout HD" incluirá trazados extraídos de todas las ediciones que han aparecido hasta ahora de la franquicia en los formatos PlayStation, PlayStation 2 y PSP, por lo que podemos considerar a este título como una "edición homenaje" de "Wipeout".

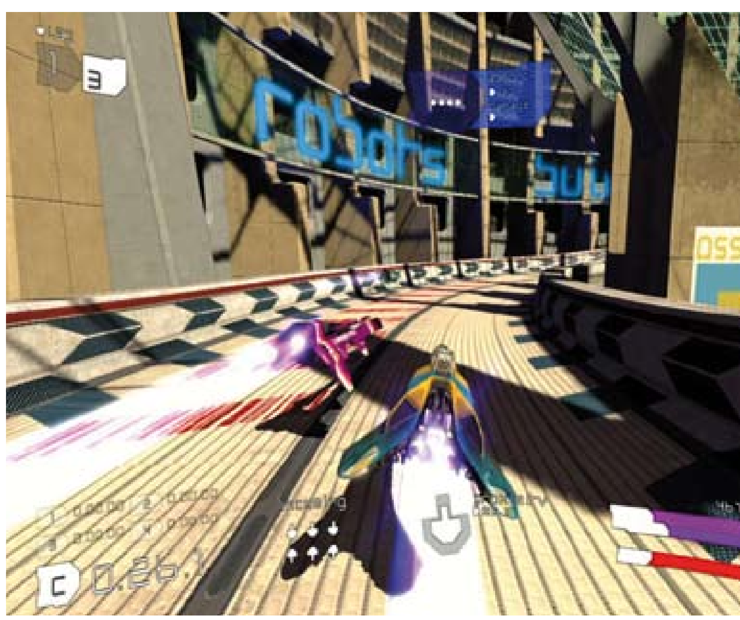
LA SUAVIDAD con la que se desplazarán las aeronaves por los circuitos es una de las características del juego que más nos han sorprendido. La sensación de recorrer a velocidades mareantes los sinuosos trazados a bordo de estas máquinas será impresionante. El control de las naves volverá a ser terriblemente precisio y, aunque al principio costará un poquito mantenernos en la calzada sin empotrarnos constantemente contra las barreras y muros, con la práctica el manejo será casi perfecto.

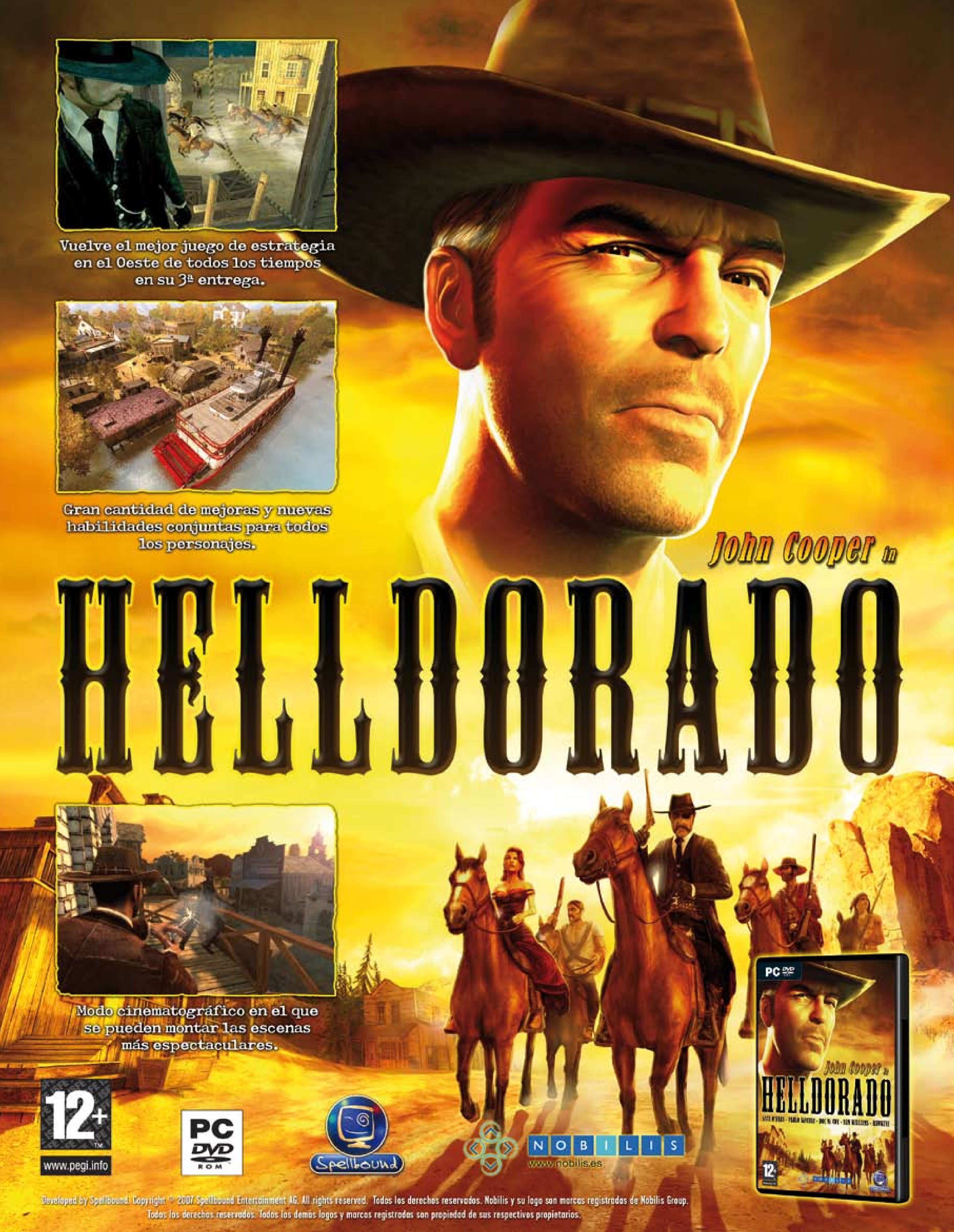
Como es habitual en "Wipeout", para alcanzar la victoria en cada carrera no sólo bastará con ser muy habilidosos al volante, sino también dominar el funcionamiento de las armas y otros items con los que será posible equipar nuestros aparatos. Minas, misiles, turbos y otros objetos favorecerán (o entorpecerán) nuestro avance por las pistas, así que habrá que estar muy atentos a nuestros rivales.

Hasta ocho jugadores podrán competir online, siendo uno de los muchos modos de juego que traerá "Wipeout HD". El entorno gráfico está siendo perfilado con sumo cuidado, plasmando unos escenarios increíbles con una definición que alcanzará los 1080p. El apartado sonoro también atesorará una grandísima calidad, con temas de clara orientación electrónica y unos efectos sobresalientes. Sony va a lanzar una bomba en PS Store, así que iros preparando.

■Eduardo G.






Vuelve el mejor juego de estrategia en el Oeste de todos los tiempos en su 3ª entrega.
Gran cantidad de mejoras y nuevas habilidades conjuntas para todos los personajes.
John Cooper in
HELLDORADO
Modo cinematográfico en el que se pueden montar las escenas más espectaculares.
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Spellbound
NOBILIS
www.nobilis.es
Developed by Spellbound. Copyright © 2007 Spellbound Entertainment AG. All rights reserved. Todos los derechos reservados. Nobilis y su logo son marcas registradas de Nobilis Group.
Todos los derechos reservados. Todos los demás logos y marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.


DIRIGE TU IMPERIO
Tres razas a elegir con tecnología y unidades únicas para cada una de ellas.
Controla toda la historia de la Humanidad desde el pasado al futuro lejano.
Combate a lo largo y ancho del globo para lograr tu objetivo de conquistar el mundo.
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
Games for Windows
mad·doc SOFTWARE
SIERRA
PC DVD ROM
12+
www.pegi.info
©2007 Sierra Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Empire Earth, Sierra y sus respectivos logos son marcas comerciales y/o registradas de Mad Doc Software, LLC. Todos los derechos reservados. El logo de NVIDIA, GeForce y el logo de "The Way It's Meant To Be Played" son marcas comerciales y/o registradas de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Windows y el logo de botón de inicio de Windows Vista son marcas comerciales y/o registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países y 'Games for Windows' y el logo del botón de inicio de Windows Vista son utilizados bajo licencia. Certificado en el XPS 720 & M1730. XPS es una marca comercial y/o registrada de Dell Inc. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.



CONQUISTA LA TIERRA
EMPIRE EARTH III
WWW.EMPIREEARTH.COM

CAPCOM
Descubre su nuevo catálogo



Devil May Cry 4

Dante ya no está solo

PS3 | Xbox 360 | PC ■ Febrero 2008



Después de la estupenda demo que Capcom mostró hace ya bastantes meses, estábamos deseando conocer nuevos detalles y observar niveles inéditos de esta fantástica aventura en tercera persona. Y Capcom cumplió con nuestro anhelo. El propio Hiroyuki Kobayashi, productor del juego (así como de otros hits como “Resident Evil 4”), fue el encargado de mostrarnos las versiones de PS3 y Xbox 360 del título, que mostraban un aspecto muy pulido y bastante acabado. Nero, el nuevo protagonista que hará la competencia a Dante (a quien también será posible controlar a partir de la segunda mitad del juego), gozaba de un repertorio de armas y recursos increíble. Su Devil Bringer, una especie de garra diabólica, le permitían ejecutar combinaciones de golpes impresionantes que acababan rápidamente con la resistencia de los monstruos. Aparte de ver a Nero en acción, también conocimos nuevos detalles acerca de su vida y relación con Dante. Resulta que la misión de Nero será la de proteger a Kyrie, una bella chica ligada a una secta llamada la Orden de la Espada. Los miembros de esta secta están siendo aniquilados por el propio Dante, y claro, ambos acabarán confrontándose.

Por lo que se refiere a Dante, este cazademonios continuará disfrutando de su abundante repertorio de estilos para combatir. Pero en esta ocasión Dante será capaz de variar su forma de pelear al instante, ampliando considerablemente su variedad de ataques. Las animaciones de uno y otro nos parecieron fantásticas, al igual que la variedad y la riqueza gráfica de los entornos que contemplamos. El sabor de boca que nos dejó esta aventura fue formidable.

Lost Planet: Extreme Condition

Una edición de lujo

PS3 ▪ 2008



Los jugadores de Xbox 360 y PC ya han disfrutado de esta excelente aventura en tercera persona que se desarrolla en un planeta helado plagado de monstruos. Y Capcom ha considerado oportuno que los jugadores de PS3 no se queden sin probar este espléndido título. Será a principios del 2008 cuando Capcom lance esta edición exclusiva para PS3 a la calle, juego que incluirá en un único Blu-Ray tanto la aventura original como el resto de opciones extras que ya aparecieron en la entrega para PC. Una de estas nuevas características será la adición de tres nuevos personajes controlables aparte Wayne (que seguirá siendo el principal), como Frank West (extraído de "Dead Rising"), Joe (soldado de la corporación NEVEC) y hasta el propio Megaman.
El modo multijugador también estará potenciado y el disco traerá de serie 16 mapas distintos, donde podrán participar hasta 16 personas simultáneamente. Técnicamente mostrará un nivel impresionante, con escenarios inmensos y monstruos de un tamaño desmesurado. Esta edición de "Lost Planet" va a ser algo increíble.

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

El juego de lucha 2D definitivo

PS3 (PS Store) | Xbox 360 (Xbox Live Arcade) ▪ Principios 2008



Tras muchos meses de espera, por fin Capcom mostró su remake de uno de los mejores juegos de lucha 2D de todos los tiempos, "Super Street Fighter II Turbo". Y no sólo eso, sino que también nos permitió probar una demo. Esta sólo nos dejaba elegir a dos personajes, Ryu y Ken, y participar en peleas versus en unos cuantos decorados. Pero a pesar de estas limitaciones, unos cuantos combates fueron suficientes para experimentar la altísima calidad que va a poseer este extraordinario juego. Lo que más nos llamó la atención fue la nitidez de los fondos, que estaban redibujados por completo. Y gracias a la compatibilidad con el formato HD, estos se apreciaban con una nitidez soberbia en 1080p. Los personajes estaban mejor acabados que nunca, y mostraban un porte muy resultón. En la versión final se incluirán los 17 personajes originales, juego online, chat de voz, estadísticas de todo tipo y modalidades de juego a mansalva. Sin duda es uno de los juegos más esperados de cara al principios de 2008. No en vano fue el título más jugado del Capcom Gamer´s Day.

Bionic Commando

Saltó la sorpresa

PS3 | Xbox 360 | PC ■ 2008



Uno de los juegos de Capcom más gloriosos que programó para la consola de 8-bit NES fue "Bionic Commando", una aventura de acción protagonizada por un personaje que poseía un brazo biónico. Bien, pues 20 años después vamos a poder disfrutar de una nueva versión de esta olvidada franquicia, que traerá gráficos 3D, una jugabilidad totalmente renovada y a un nuevo protagonista. Su nombre será Nathan Spencer, quien tendrá la misión de acabar con un grupo terrorista que ha lanzado una bomba poderosísima sobre la ciudad de Ascension, dejándola totalmente derruida.

Los escenarios poseerán unas dimensiones considerables y, para desplazarnos por ellos ágilmente, habrá que hacer uso del mejor gadget de Nathan: su brazo extensible, con el que será capaz de engancharse y balancearse por cualquier superficie. Gracias a él Nathan podrá sobrevolar los decorados como si fuera el mismísimo Spiderman. Este curioso gadget también le servirá para recoger objetos, golpear a los rivales y multitud de cosas más.

El nivel gráfico alcanzará cotas muy altas, y el motor 3D nos pareció muy similar al mismo utilizado en el magnífico "Lost Planet".

We Love Golf!

Capcom se acerca al deporte

Wii ■ 2008



Uno de los asuntos que quedaron claros en el evento fue la intención inmediata por parte de Capcom de adentrarse en el terreno de los títulos deportivos, siendo "We Love Golf!" su primera incursión. El equipo encargado de su producción está siendo Camelot Software Planning, los mismos que ya realizaran "Mario Golf" para Nintendo 64 o la saga "Hot Shots Golf".

La mano de Camelot se notará desde el principio, puesto que este título mezclará una jugabilidad a medio camino entre la simulación y el arcade. Así por ejemplo la física de la pelota estará realizada con maestría y será muy realista pero, como contrapartida, en ocasiones podremos ejecutar golpes especiales con efectos exagerados o similares.

El manejo sacará provecho del sensor de movimientos del Wiimote, mando que pasará a convertirse en una especie de palo virtual. Los programadores están poniendo especial cuidado en conseguir que el título se adapte a todos los públicos, desde aquellos que ya saben jugar a este complicado deporte como a los usuarios que jamás se han acercado a él. De sus modos de juego destacará la opción para cuatro jugadores.

Megaman ZX Advent

Un homenaje a un grande

Nintendo DS ▪ Invierno

La mascota azulada de Capcom lleva 20 años con nosotros y eso merece un homenaje en condiciones. Por eso la compañía japonesa va a tener listo en breve "Megaman ZX Advent", una aventura 2D de acción con scroll lateral muy del estilo de las últimas que han aparecido en Nintendo DS. Ashe y Grey serán los dos protagonistas que intervendrán en el juego y vivirán dos viajes diferentes… pero que estarán interconectados. Ambos protagonistas mediarán entre la emergente guerra disputada entre humanos y máquinas, teniendo que superar una buena remesa de niveles. Cada uno de estos tipos tendrá sus propias habilidades y atributos, si bien la pareja compartirá la habilidad de transformarse en un robot gigante cuando las cosas se pongan feas de verdad. Aparte del modo principal, el cartucho traerá varios minijuegos para dos jugadores así como diverso contenido adicional. Gráficamente todo el entorno estará realizado en 2D, con personajes muy bien animados y fondos coloridos y variados. Si os gusta la acción, apostad por Megaman.



Commando 3

Guerra para tres

PS3 (PS Store) I Xbox 360 (Xbox Live) ▪ Invierno

Otro clásico de Capcom que regresa. Los más veteranos seguro que recuerdan "Commando", un juego de acción que se desarrollaba bajo una perspectiva picada que a mediados de los 80 hizo disfrutar a los poseedores de máquinas como Commodor 64, Spectrum y otras muchas. Más de dos décadas más tarde, y para continuar el apoyo frenético a los servicios PS Store y Xbox Live! Arcade de Sony y Microsoft, Capcom está moldeando la tercera entrega. Las pautas de juego serán muy parecidas a las del original y, básicamente, habrá que eliminar a todo aquel que se nos ponga a tiro. Tres personajes, Animal, Boomer y Smoke, estarán a nuestra disposición, cada uno con sus habilidades exclusivas. El juego admitirá la modalidad Cooperativa para tres jugadores, ya sea en la misma consola u online. Según el número de personas que participen a la vez, el título ajustará automáticamente la dificultad, una idea francamente interesante. A lo largo de los niveles podremos equipar a nuestros personajes con lanzagranadas, recortadas y demás armamento, y encima será posible subirse a varios vehículos.




SÓLO PARA SOCIOS GAME
TRÁETE UN AMIGO* Y
ELIGE UNO DE ESTOS JUEGOS
GRATIS
XBOX 360
BLUE DRAGON
PGR4
HALO 3
MASS EFFECT
CENTRO MAIL
GAME
*Si eres socio, te has comprado una consola XBOX 360 y nos traes tu ticket, y traes a un amigo que se compre una consola XBOX 360 o pack, te podrás llevar uno de estos juegos gratis: Halo 3, PGR4, Mass Effect o Blue Dragon.


NINTENDO DS LITE NEGRA, BLANCA, ROSA Ó PLATA +
ZELDA PHANTOM HOURGLASS
Exclusiva
GAME
por sólo
169.95 €
ahorra
20 €
NINTENDO DS
The Legend of
ZELDA
Phantom Hourglass
7+
www.pegi.info
CENTRO MAIL
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
GAME


PS3 BÁSICA (40GB) + ASSASSIN'S CREED
SONY
PLAYSTATION 3
40GB
Exclusiva GAME
PLAYSTATION 3
ASSASSIN'S CREED
16+
www.pegi.info
UBISOFT
por sólo
439.95 €
ahorra
30 €
CENTRO MAIL
GAME
Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es
GAME


LA CURA CONTRA
EL ABURRIMIENTO
PROMOCIÓN EXCLUSIVA
GAME
CENTRO MAIL
www.game.es
Prueba una Xbox 360
y si no te provoca
diversión inmediata,
nos la devuelves*.
GAME
XBOX 360
*Se devolverá el importe de la consola menos 50€ de penalización.
Promoción válida desde el 1 de diciembre de 2007 al 5 de Enero de 2008.
Las devoluciones solo se admitirán a partir del 8 de Enero de 2008 y solo hasta un mes después de la fecha de compra. Solo se admitirá la devolucion si el producto funciona, se encuentra en perfecto estado y con todos los elementos.



Need for Speed ProStreet

UNA INTERESANTE EVOLUCIÓN

Nadie alberga duda alguna acerca del impacto que esta franquicia ha tenido dentro de los juegos de velocidad en los últimos años. "Need for Speed" es una de las sagas de referencia dentro de este género y, como tal, teníamos muchas ganas de comprobar qué nuevos elementos y novedades iban a incorporarse a esta nueva entrega, "ProStreet", que ha aparecido para todos los formatos actuales incluyendo consolas portátiles. Y la verdad es que esta edición supone un lavado de cara considerable para la franquicia, que le ha sentado realmente bien.

NUESTRA META en esta ocasión es sencilla: tenemos que convertirnos en los mejores pilotos de carreras callejeras (totalmente legales) de todo el mundo. Y como los propios programadores aseguran, para conseguir dicha meta es preciso preparar la máquina definitiva, un coche que sea superior al resto. Pero claro, antes de poder alcanzar tal propósito hay que ir superando retos más modestos.

La cantidad de pruebas y competiciones que nos esperan en "Need for Speed: ProStreet" es increíble. De hecho, estamos ante uno de los juegos de velocidad más largos que jamás se han programado. Carreras de velocidad, Drag, Grip… Da lo mismo, nuestra misión es demostrar al resto de pilotos que somos los más rápidos. Y lo mismo sucede jugando online, donde podemos retar a otros pilotos o comparar tiempos en los Leaderboards.

Como es norma habitual en estos juegos, al principio no podemos "agenciarnos" un coche demasiado potente y tenemos que conformarnos con los más bajos de la gama,. Sin embargo a medida que progresamos es posible pasar a pilotar auténticas balas con ruedas. La gran mayoría de las firmas más importantes del mundo han cedido varias de sus mejores creaciones para que aparezcan en "ProStreet": Porsche, Volkswagen, Mitsubishi, Audi, Toyota… En total hay más de medio centenar de automóviles esperando a ser pilotados. La conducción de estos vehículos es una delicia, siendo uno de los puntos donde más se ha trabajado en esta edición. Y más nos vale hacerlo bien, porque en estas carreras podemos llegar a quedarnos sin coche si nos dedicamos a conducir como locos. Conforme vayamos dañando los autos estos irán perdiendo velocidad punta, aceleración y capacidad de giro. Y si nos pasamos, se quedarán inutilizables hasta que los arreglemos. Pero no siempre que nos pasemos por el taller será para reparar los desperfectos sufridos por nuestra máquina ya que, como en todo "Need for Speed" que se precie, el tuning está bien presente. Llantas, neumáticos, motor, suspensión y demás elementos son totalmente modificables. Y no sólo eso, puesto que si queréis ganar las pruebas más duras, es absolutamente necesario "meter mano" a ciertos parámetros de los autos para aumentar sus prestaciones.

EL DISEÑO de estos coches es absolutamente magistral. Su aspecto es muy real y cada uno se comporta de forma distinta en carrera. Pero lo más importante es la velocidad a la que se desplazan, absolutamente bestial. Las pistas (situadas en lugares como el desierto de Nevada, las autopistas de Alemania y Tokio…) también gozan de un nivel de detalle extraordinario y la calidad de sus texturas es muy meritoria.











Las diferencias principales entre las entregas para cada una de las plataformas tienen que ver precisamente con cuestiones técnicas, siendo las versiones para PS3 y Xbox 360 las mejor paradas en este sentido. Aparte de esto, la edición de Wii posee un sistema de control diferente. En vez de emplear el stick de control para maniobrar el coche, hay que sostener el Wiimote de forma horizontal y moverle de derecha a izquierda para conseguir que el coche gire en esas mismas direcciones.

Todo lo demás es prácticamente idéntico al resto de las versiones. EA Black Box ha conseguido revitalizar considerablemente la saga, creando un juego de velocidad igual de atractivo para fans acérrimos de la velocidad y el tuning como para aquellos que simplemente disfrutan con un videojuego de calidad.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Black Box
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.ea.com/prostreet

3+

90

Lo mejor
Las novedades que presenta y sus casi infinitas posibilidades. Las versiones de PS3 y Xbox 360 son técnicamente impactantes.

Lo peor
Algunas carreras son complicadas. Quedarse sin coche tras "reventarlo" es una gracia…

Nuestra opinión
"ProStreet" es un juego de velocidad impresionante, que se sitúa a la altura de los más sobresalientes.

Uncharted: El Tesoro de Drake

SIGUIENDO LA ESTELA DE LARA

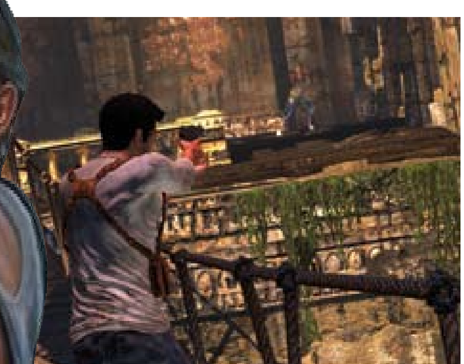


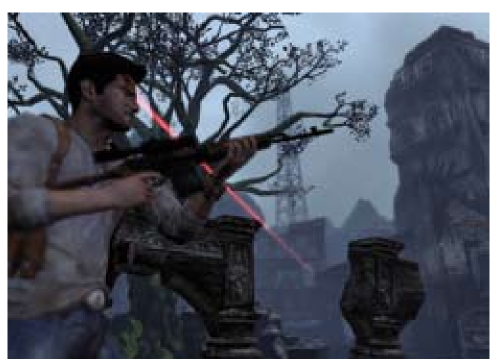




Lara Croft, la arqueóloga que ha protagonizado todas las entregas de "Tomb Raider", ha pasado a convertirse en una de las heroínas más reconocidas de este sector. Sus dos últimas y sensacionales aventuras, "TR Legend" y "TR Anniversary", han servido como inspiración al equipo de Naughty Dog (creadores de las sagas "Jak and Daxter" y "Crash Bandicoot") para dar vida a "Uncharted: el Tesoro de Drake", una de las mejores producciones que se han realizado hasta la fecha para PlayStation 3. El componente aventurero es pues el gran foco sobre el que se aposenta la jugabilidad de este título, que cuenta con un argumento bastante sólido. Resulta que Nathan Drake, el héroe de esta aventura, encuentra una pista muy fiable que indica el paradero aproximado de uno de los tesoros más buscados por la humanidad: El Dorado. Según parece, este tesoro se encuentra en algún lugar de una isla remota del Pacífico, lugar al que va a parar Nathan con un equipo de apoyo. Pero nada más llegar descubre que la fortuna de El Dorado también es perseguida y deseada por otro grupo de mercenarios, que intentará acabar con nuestro personaje en cuanto le vean.

LA EXPLORACIÓN de los decorados y la resolución de puzzles son los protagonistas estelares de "Uncharted". Para avanzar en la trama es necesario tener una buena intuición, orientarnos por los amplios decorados, calcular perfectamente los saltos y dar con la clave de numerosos retos para nuestra mente. Menos mal que Nathan es un tipo con recursos. Su gran agilidad, por ejemplo, le permi-







te llevar a cabo una rica gama de acciones. Nadar, trepar, agarrarse a salientes o balancearse por lianas son algunas de las especialidades de Nathan. Pero estas no son sus únicas aptitudes. Cuando llega la hora de combatir, también es un experto apuntando y disparando. Incluso es capaz de pelear cuerpo a cuerpo sin problemas contra varios oponentes.

El sistema de control está implementado con acierto y es realmente sencillo materializar todas estas acciones. Es verdad que se emplean la práctica totalidad de los botones del Sixaxis pero, dado que las primeras misiones sirven como tutoriales, es fácil hacerse con el manejo de Nathan. Además durante la aventura contamos con la ayuda de varios personajes secundarios que nos acompañan allá donde vamos, y son capaces de desempeñar ciertas tareas para echarnos una mano.

LAS LOCALIZACIONES que visitamos en el transcurso del juego son variopintas. Frondosas junglas, cuevas tétricas, barcos abandonados… El denominador común de todos estos parajes es la asombrosa calidad gráfica que atesoran, que ponen de manifiesto de una vez por todas la descomunal capacidad técnica de la máquina. Y es que, sencillamente, es un verdadero placer pararse a contemplar los decorados que se han ideado para dar vida a este título. Hay multitud de detalles que nos han dejado con la boca abierta, como la perfecta recreación del líquido elemento, el fenomenal trabajo realizado en la concepción de los efectos de luz, la altísima calidad de las texturas de la vegetación que posee la isla… Y a eso hay que unir unas secuencias de vídeo magistralmente interpretadas. El único defecto que podemos ponerle al juego en este sentido son las animaciones de los personajes, que resultan demasiado toscas en ocasiones. Pero lo demás es sobresaliente, casi perfecto.

En cuanto al sonido podemos decir prácticamente lo mismo. Los diálogos en castellano ayudan a ambientar convenientemente la aventura, y a esto también contribuyen las bonitas melodías y unos efectos de sonido fantásticos. Como ya habréis denotado, "Uncharted: El Tesoro de Drake" es un juego que me ha gustado muchísimo por varios aspectos. Además, y al margen de la comentada saga "Tomb Raider", por desgracia este tipo de juegos no es que abunden precisamente en los últimos tiempos. Una razón de peso más para hacerse con él.

■Sergio Martín





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Naughty Dog
Distribuidor: Sony
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.us.playstation.com/Uncharted

18+ **91**

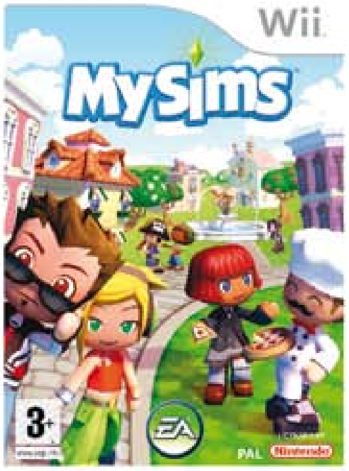
Lo mejor
El absorbente e inspirado desarrollo. Sus gráficos son asombrosos, especialmente los decorados.

Lo peor
A Nathan Drake le falta carisma y sus animaciones son mejorables. Es un clon (muy bueno, eso sí) de "Tomb Raider".

Nuestra opinión
El equipo de Naughty Dog ha creado la aventura más interesante y bien hecha diseñada exclusivamente para PlayStation 3.

¡Llega la Revolución!

Gracias a la revolucionaria consola Nintendo Wii podrás sumergirte en una nueva forma de jugar a los títulos de Electronic Arts. Tan sólo tendrás que coger tu mando Wii y tu Nunchaco y disfrutarás de un control excepcional en tus deportes y aventuras preferidas.



My Sims

- ¡Crea tu propia ciudad… y todo lo que hay en ella!
- Con tu creatividad y la ayuda de los vecinos, puedes devolver la vida a una ciudad que no pasa por su mejor momento
- Forma tu propia comunidad y decide quién vivirá en ella, inventando un mundo único, sólo tuyo, desde los edificios hasta los muebles

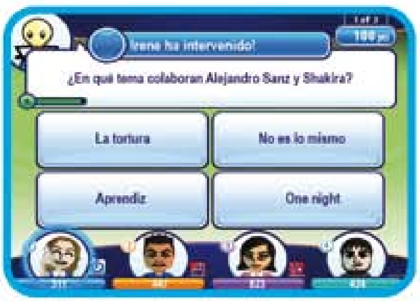






también disponible en NINTENDO DS





TRiiViiAL

- El primer juego de preguntas y respuestas interactivo para Wii
- Más de 18.000 preguntas divididas en 8 categorías y clasificadas por edad
- Divertidos mini-juegos que aprovechan al máximo los novedosos controles de Wii





Boogie™

- Canta y baila la mejor recopilación musical de las últimas 4 décadas
- Crea el videoclip musical definitivo con el divertido editor de videos
- Personaliza a tu personaje y conviértelo en una estrella

también disponible en NINTENDO DS



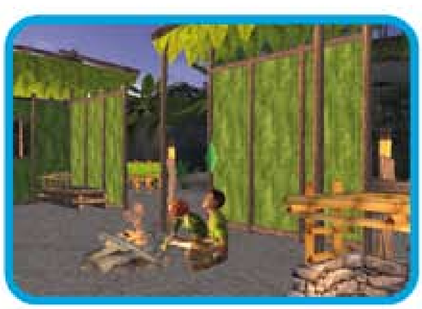


Los Simpson™ El videojuego

- Juega con tu familia favorita de Springfield.
- Con una divertida trama creada por los guionistas de la serie
- Con las voces originales en castellano de la serie de TV y más de 42 minutos de animación exclusivos

también disponible en NINTENDO DS





Los Sims 2 Naúfragos

- Tras naufragar ayuda a tus Sims a sobrevivir y prosperar en una isla inexplorada
- Explora nuevos entornos: playas, cuevas, lagos, selvas…
- Crea una nueva vida desde cero. Diseña herramientas, construye refugios, pesca peces, atrapa animales, cultiva plantas o descifra mapas del tesoro

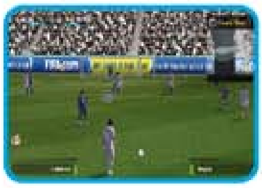
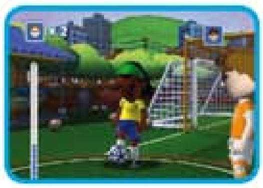
también disponible en NINTENDO DS

FIFA 08



- Pasa, tira y regatea con sólo mover la muñeca
- Tres minijuegos disponibles incluyendo modo futbolín
- Modo online. Representa online a tu club contra rivales de todo el mundo

también disponible en NINTENDO DS


también disponible en NINTENDO DS

Need for Speed™ ProStreet




- Construye la máquina definitiva y ponla a prueba contra los mejores pilotos
- Compite en los circuitos y localizaciones más representativas del mundo
- Domina las diferentes disciplinas para coronarte como nuevo REY del asfalto

NBA Live 08




- Innovador sistema de control de Wii
- Incluye selecciones nacionales de la FIBA como España, Estados Unidos o Grecia
- Juega en equipo online con hasta ocho jugadores en un mismo partido

también disponible en NINTENDO DS

EA Playground™




- Diviértete con la mejor selección de juegos clásicos de tu infancia
- Colecciona pegatinas y canicas para obtener mejoras en tu personaje
- Desbloquea nuevas localizaciones y juegos para desafiar a tus amigos

también disponible en NINTENDO DS

Tiger Woods PGA Tour® 08




- Analiza tu forma de jugar y ponte a prueba en cada hoyo
- Más campos profesionales que nunca
- El mejor modo PGA TOUR® de todos los tiempos





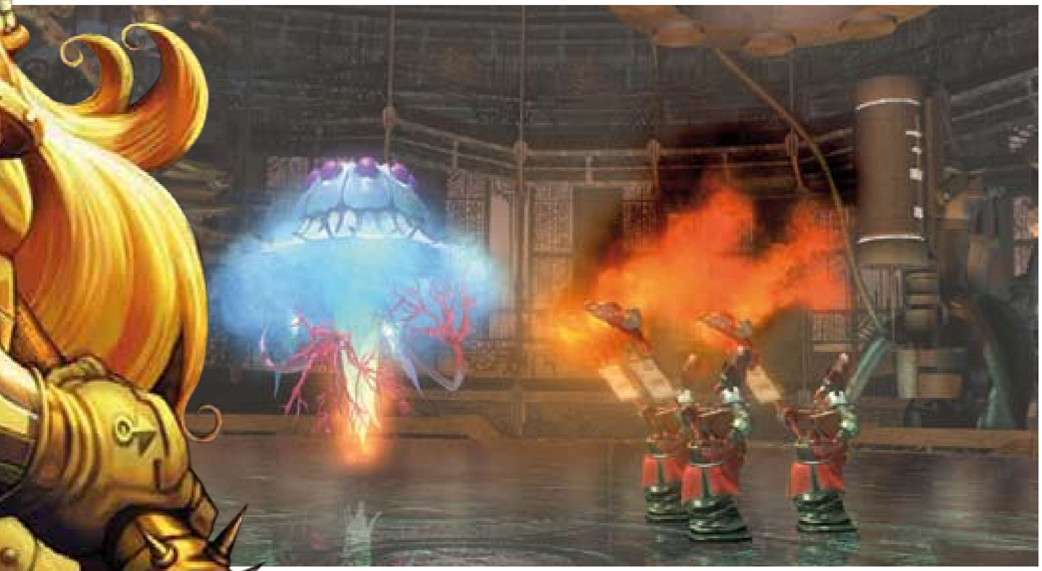


The Eye of Judgment

UNA CURIOSA Y ORIGINAL ESTRATEGIA

La conquista de territorios es una actividad que siempre ha maravillado a nuestra especie. Desde tiempos remotos esta meta ha mantenido ocupada a media Humanidad, objetivo que se convierte también en prioritario en esta insólita producción de Sony. "The Eye of Judgment" es el primer juego que hace uso intensivo de la cámara PlayStation Eye de PS3, convirtiendo lo que podría ser un juego de cartas y tablero más o menos típico en algo muy diferente. El planteamiento es realmente original y adictivo: sobre un tablero de 3x3 bloques nuestro cometido es usar las cartas que poseamos para conquistar cinco de estas nueve zonas. El primero que lo consiga, gana la partida.

EL FUNCIONAMIENTO de las partidas es muy distinto a cualquier otro título que hayamos probado. Primeramente hay que preparar convenientemente la mesa donde vamos a jugar. El cuadrado de tela (que viene incluido en el pack del juego, al igual que la cámara USB y el mazo de cartas) se sitúa en el centro, mientras que debemos colocar la PlayStation Eye en alguno de los laterales. Este periférico sirve para reconocer el valor de nuestras cartas que vamos presentando en el tablero cuando nos llega el turno, objetos que se transforman en la televisión en perso-





najes, monstruos y hechizos. Basta con mostrar la carta al objetivo de la cámara para que esta "cobre vida" en el televisor. Según el poder de nuestra criatura y sus habilidades, pueden dar buena cuenta de las criaturas invocadas por nuestro adversario, batallas que vuelven a desarrollarse en la pantalla. Además de todos estos factores, hay uno más que ha de ser tomado muy en cuenta. Estamos hablando del elemento afín a cada carta y personaje, pudiendo ser englobados en cinco tipos diferentes: agua, fuego, tierra, bosque y biolito. Con excepción del último elemento, biolito, que es neutral, el resto juegan un papel muy importante. Si colocamos una criatura en uno de los campos que se corresponden con su elemento, dicho ser obtendrá mayor poder, aumentando su vitalidad. Pero si por el contrario posicionamos un monstruo en un área del tablero dominado por un elemento contrario al suyo (agua es el contrario del fuego, mientras que bosque lo es de tierra), su energía quedará reducida significativamente. Todas estas reglas hacen que el título presente una profundidad y complejidad increíble, y el componente estratégico es de vital importancia durante las batallas. Por esta razón es fundamental meditar bien cada uno de nuestros movimientos en nuestro turno, pues una mala decisión puede dar al traste con nuestra partida.

La variedad de cartas es considerable y nos ofrecen muchas opciones de ataque y defensa, elemento primordial en este tipo de títulos. Lo mismo ocurre con los modos de juego, pudiendo escoger entre cuatro posibles. El más sugerente es el modo online, que simplemente puede convertirse en una forma de ocio casi infinita.

Asimilar la fórmula de juego que propone "The Eye of Judgment" lleva un tiempo de aprendizaje, eso debéis de tenerlo muy claro, pero merece la pena invertir ese rato porque la diversión que proporciona a largo plazo es muy alta. Además técnicamente no está mal, destacando por encima de todo la bonita y extensa secuencia introductoria. El sonido también tiene un nivel aceptable, sobre todo los numerosos y bien realizados efectos sonoros. Hacía mucho tiempo que no aparecía en el mercado un juego de tablero y cartas tan ambicioso y bien planteado, por lo que es justo reconocer el buen trabajo de Sony. La cámara PlayStation Eye se estrena en PS3 con un título más que notable, que saca provecho de las posibilidades de este nuevo periférico.

■Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Distribuidor: Sony
Género: Estrategia
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
es.playstation.com

12+ 86

Lo mejor
La propuesta de juego es fresca y profunda. El pack del juego es muy atractivo y completo.

Lo peor
El precio que hay que pagar por el título es más elevado de lo normal.

Nuestra opinión
Sony demuestra que es posible realizar juegos profundos y adultos capaces de utilizar la cámara con acierto.



Kane and Lynch: Dead Men

DOS HOMBRES Y UN DESTINO

El estudio IO Interactive se dio a conocer gracias a la saga "Hitman" y, desde entonces, su trayectoria ha sido sobresaliente. Por eso no es de extrañar que su nueva producción, "Kane and Lynch: Dead Men", haya pasado a convertirse en uno de los mejores juegos de acción que han aparecido en PlayStation 3, Xbox 360 y PC en la segunda mitad de año. Incluso nos atreveríamos a decir que es el más completo de su género por una serie de razones que enseguida os comentamos. Pero previamente vamos a planteaos la situación en la que se encuentran Kane y Lynch antes de que comiencen su andadura juntos, que tiene mucha miga. Por un lado tenemos a Kane, un antiguo miembro de la organización mafiosa Los 7 que, a causa de un malentendido, ahora tiene que encontrar y entregar a este grupo criminal un suculento botín. Lo malo del caso es que si no lo hace tanto él como su familia morirán. Lynch, un pobre y peligrosísimo psicópata en tratamiento, se halla en otro marco distinto. Debe actuar como "guardaespaldas" de Kane y cerciorarse de que este cumple con su cometido para salvar su pellejo que, de nuevo, está en manos de Los 7. Así las cosas, y pese a que el odio que se dispensan ambos personajes es evidente y manifiesto, tienen que hacer lo posible por colaborar.



LA COOPERACIÓN entre ambos tipos es la mayor virtud de este juego. Los diseñadores de las más de una docena de misiones que incluye la aventura han tenido en cuenta esta característica y, para solventar las situaciones más complicadas, Kane y Lynch han de actuar en perfecta armonía. Hay múltiples ocasiones en las que un personaje tiene que cubrir al otro para que los miembros de Los 7 o la propia policía no acaben con él. Y si uno de los dos muere, adiós a la partida. Si jugamos en solitario siempre controlamos a Kane, pudiendo dar órdenes sencillas tanto a Lynch como a otros tipos que se unen en ocasiones puntuales a nuestra causa. Este modo de juego no está mal, pero no tiene nada que ver comparado con el Cooperativo. Si jugamos a dobles, cada jugador controla permanentemente a uno de los dos hombres y la diversión sube como la espuma. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo para compartir munición y armas, ocuparse de ciertas tareas y, lo más importante, inyectar una dosis de adrenalina a su compañero cuando este caiga herido. Al hacerlo, veremos cómo nuestro socio se recupera al instante, pudiendo seguir adelante con nuestra misión.

La variedad de situaciones y lugares que nos aguardan en la aventura es increíble, y el ritmo al que transcurre la acción es frenético. En "Kane and Lynch" no hay hueco para otra cosa que no sea correr, pegar tiros o participar en persecuciones, pero siempre tenemos la sensación de estar haciendo algo diferente: atracar bancos, asaltar las oficinas de los enemigos tras hacer rápel por un rascacielos, derribar tanques o planificar secuestros son algunos de los "trabajos" que nos esperan en este emocionante thriller interactivo. Más que un videojuego, "Kane and Lynch" parece una superproducción de Hollywood.

LA EXTENSIÓN de la aventura es bastante considerable, y os llevará unas 12 horas superarla en el nivel de dificultad medio (de tres posibles). Cuando por fin terminéis el juego, os estará esperando otra modalidad online que nos ha gustado mucho: "Fragile Alliance". Su concepción es relativamente innovadora, pues no se trata ni de un modo Cooperativo al uso ni tampoco de un DeathMatch. Como miembros de un grupo de asaltantes (hasta un máximo de ocho), gana el jugador que consigue escapar con el botín más alto. El concepto es así de sencillo. Pero claro, hay ciertas normas que añaden mucho picante al asunto... Nuestro consejo es que lo probéis, seguro que os encanta.

"Kane and Lynch" es como dos juegos en uno, ya que su modo Campaña es del todo diferente al la modalidad online. Y si a esta gran virtud le añadimos otras como su cuidada elaboración gráfica, inmejorable ambientación y sobresaliente doblaje al castellano, da como fruto uno de los títulos más atractivos y completos de la temporada.

■Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: IO Interactive
Distribuidor: Proein
Género: Acción
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.kaneandlynch.com

18+

91

Lo mejor
Su modo Campaña y Fragile Alliance son tan diferentes que parecen dos juegos distintos. La ambientación es digna de las mejores películas americanas.

Lo peor
Algunas animaciones son demasiado bruscas. No es posible jugar en Cooperativo online.

Nuestra opinión
IO Interactive vuelve a dar la campanada con un juego realmente bueno y completo.









The Witcher

SOBREPASANDO EXPECTATIVAS

The Witcher es un juego de rol en tiempo real y 3D inspirado en las novelas del mismo nombre, obra del autor polaco Andrzej Sapkowski, y creado por el también polaco estudio CD Projekt Red. Uno de los aspectos más increíbles de este juego es que utiliza el motor Aurora de Bioware, el mismo con el que se hizo Neverwinter Nights 2, pero en una versión tan modificada por los polacos que técnicamente, The Witcher está muy por encima de Neverwinter Nights 2.

El juego narra la historia de Geralt De Rivia, apodado el Lobo Blanco, un brujo con amnesia que se ve envuelto en una sucesión de intrigas y conspiraciones fabulosamente hilada y expuesta en los diversos capítulos que lo integran. Geralt combate cuerpo a cuerpo con hasta cuatro armas diferentes y también utiliza la magia que le proporcionan diferentes signos que obtiene a lo largo del juego. Sus habilidades mejoran a medida que obtienes niveles e inviertes los puntos que se te otorgan en este menester.

FÁCIL DE JUGAR y el sistema de combate es muy sencillo e incluye combos que se ejecutan con un solo clic del ratón, ya que sólo hay que estar pendiente de la aparición del icono correspondiente en el cursor cuando éste se encuentra sobre un enemigo. Geralt posee tres estilos de lucha diferentes para adaptarse a los distintos tipos de enemigos, si bien es también importante la elección del arma en cada caso, pues las espadas de hierro son buenas contra humanos y bestias pero no contra criaturas mágicas y monstruos, quienes sufren mayor daño si son atacados con una espada de plata.

El uso de la magia es igualmente fácil: el botón derecho del ratón lanza el conjuro correspondiente a la señal escogida y su efecto es variable según las habilidades que hayamos mejorado en la señal correspondiente al subir de nivel.









The Witcher presenta un apartado técnico soberbio, desde los gráficos al sonido, si bien posee un punto débil que estropea el resultado: unos tiempos de carga abundantes en exceso al entrar y salir de cualquier edificio, lo cual sucede con gran frecuencia. Además hay algunos errores de diseño serios, como por ejemplo conversaciones aleatorias con personajes al entrar en una casa que resultan en que te echan de la casa instantáneamente, con lo cual tienes que volver a intentarlo una y otra vez hasta dar con la conversación correcta. El resultado es que tienes que sufrir hasta 10 ó 12 cargas con la consiguiente pérdida de tiempo.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE, dentro de los aspectos negativos encontramos también un interfaz engorroso, especialmente para crear pociones: Geralt adquiere dotes de alquimista y debe preparar distintas pociones, aceites y otros para hacer frente a sus enemigos. Estos objetos se preparan con ingredientes muy variopintos de los cuales puedes acumular centenares y debido a cómo funcionan tanto el interfaz de alquimia como el inventario, la tarea es terriblemente pesada. A ello se suma que sólo puedes preparar pociones cuando meditas, lo cual sólo es posible en fogatas de campamento, posadas y casas de amigos. Los lugares son abundantes, sí, pero sólo en las posadas tienes acceso a tu almacén de objetos, lo cual termina desembocando en múltiples entradas y salidas de la meditación para coger objetos o bien en el uso de papel y lápiz para anotar todos los ingredientes que necesitas y hacer acopio de ellos antes de meditar.

Por último, para cerrar el capítulo de cosas malas del juego, están la traducción y el doblaje: en líneas generales el doblaje es bueno, pero inconsistente por momentos en relación con la situación y la interpretación. La traducción es igualmente buena, pero no se ha revisado adecuadamente y presenta abundantes errores de toda clase, desde tipográficos a frases totalmente incoherentes, así como líneas de misiones que llegan a aparecer en perfecto italiano (y no se trata precisamente de misiones secundarias).

A pesar de todo ello y de lo irritante que puede resultar por momentos, The Witcher ofrece una experiencia de juego simpar, gracias sobre todo a una excelente narrativa que logra atrapar al jugador desde el primer momento, a un entorno visual extraordinario y a una mecánica de juego muy sencilla que logra eclipsar al farragoso interfaz.

■Smasher











FICHA TÉCNICA

Desarrollador: CD Projekt Red
Distribuidor: Atari
Género: Rol
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.thewitcher.com

18+

85

Lo mejor
Una sólida narrativa y un excelente desarrollo técnico que convierten a The Witcher en uno de los mejores RPG de los últimos tiempos.

Lo peor
Tiempos de carga excesivos, problemas en la localización, un interfaz farragoso y errores de diseño menoscaban el resultado final.

Nuestra opinión
A pesar de los problemas que presenta es un juego imprescindible para los amantes de los RPG, pues sus virtudes son tales que eclipsan todo lo demás.





Ratchet and Clank: Armados hasta los dientes

LA PAREJA SE ESTRENA A LO GRANDE

No hemos tenido que esperar demasiado tiempo para ver cómo se desenvuelven Ratchet y su compañero el robot Clank en una aventura de nueva generación. Y como era previsible, su estreno en PlayStation 3 ha sido brillante. "Ratchet and Clank: Armados hasta los Dientes" viene a ser una especie de "competidor espiritual" de "Super Mario Galaxy" de Wii. Está claro que ambos títulos no comparten la misma plataforma, ni una dinámica de juego similar ni tan siquiera han sido programados por el mismo equipo, pero las dos aventuras ofrecen al jugador unos momentos irrepetibles y rezuman frescura por todos sus poros.

EL ARGUMENTO de "Ratchet and Clank" no es un dechado de originalidad, pero cumple con su cometido. Bajo la orden de busca y captura impuesta por el malvado emperador Percival Tachyon a nuestra pareja de héroes, Ratchet se adentra en una aventura en la que trata de descubrir la desaparición de los miembros de su especie, los Lombax.

Como era de esperar a cada paso que dan nuestros protagonistas por los distintos mundos se topan con una colección de monstruos importante, a los que hay que despachar empleando armas de todo tipo. Y cabe destacar que estos "cacharros" nos deparan las mejores secuencias del juego, dada la imaginación con que han sido diseñados y su amplísima variedad. Aunque es verdad que es posible emplear armamento tradicional como lanzallamas o "nailguns", la gracia del juego consiste en emplear otro tipo de armas diferentes, nunca antes experimentadas. Estamos hablando de generadores de monstruos que atacan a nuestros adversarios, granadas que al explotar consiguen que los rivales se enfrenten entre ellos o, quizá la mejor de todas, el molatrón, que al utilizarse... ¡provoca que los enemigos se pongan a bailar! Y según del tipo de rival del que se trate, danzará de una forma u otra. ¿Alguna vez habíais visto algo así en otro juego? A eso nos referimos cuando decimos que esta aventura supone un punto y aparte en comparación con el resto.

LOS TOQUES DE HUMOR y los enfrentamientos conforman la columna verte-













bral de la mecánica de juego de "Ratchet and Clank: Armados Hasta los Dientes", pero el título también encierra muchos otros elementos. Investigar los decorados a conciencia es una tarea muy recomendable, pudiendo obtener numerosos objetos de valía para nuestros héroes. Las plataformas también hacen acto de presencia, al igual que los minijuegos, en los que hay que demostrar nuestra pericia empleando los sensores de movimiento del mando Sixaxis. Esta mezcla de géneros asegura una variedad de situaciones extraordinaria, evitando que la aventura caiga en la monotonía al cabo de unas horas.







El mimo y el cuidado que Insomniac ha puesto en el desarrollo de este juego también se aprecia, y de qué forma, en el apartado audiovisual: no tiene desperdicio. El tamaño y la composición física de cada uno de los variopintos decorados que recorremos en la aventura nos han dejado impresionados. Pocas veces hemos visto unas construcciones tan perfectas y unas texturas tan bien tratadas, acordes con el fantástico tratamiento de los personajes. El modelado y las animaciones ya no sólo de Ratchet y Clank, sino del resto de los protagonistas y enemigos son soberbios, hasta el punto de que muchas veces nos da la sensación de estar frente a una secuencia de vídeo pregrabada de esas que aparecen al inicio o final de muchos juegos. El audio ha sido igualmente muy bien ejecutado. Las canciones que nos acompañan en todas las fases son simpáticas y no se hacen pesadas bajo ningún concepto, y el doblaje a nuestro idioma de los diálogos es bastante competente.

Como habéis podido leer sólo tenemos palabras de elogio para Insomniac y su nuevo trabajo. Siendo muy puntillosos podríamos achacarle al título que no presenta modo multijugador pero, tratándose de una aventura de semejante magnitud concebida exclusivamente para un solo jugador, podemos pasar por alto esta contrariedad. "Ratchet and Clank: Armados Hasta los Dientes" es un juego soberbio, que ningún usuario de PS3 debe perderse.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Insomniac
Distribuidor: Sony
Género: Acción / Plataformas
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.ratchetandclankgadgets.com

7+ **90**

Lo mejor
Las armas que podemos utilizar son muy imaginativas. El tratamiento gráfico es sobrecogedor.

Lo peor
No existe modo multijugador, ni offline ni en red. La inteligencia de los enemigos es baja.

Nuestra opinión
Ratchet y su inseparable Clank han vuelto a protagonizar una aventura majestuosa, exclusiva.







Crysis

SUBIENDO EL LISTÓN

Ya sorprendieron en su día con Far Cry, pero con Crysis el estudio Crytek rompe aún más esquemas sentando nuevos estándares en el terreno de los juegos de acción en primera persona, tanto por su diseño como por el motor que sostiene el juego. Hasta tal punto que tanto id Software como Epic Games y Valve deberían plantearse utilizar el motor de Crysis, CryENGINE 2, para sus próximas producciones.

La acción se sitúa en un futuro no muy lejano sobre una remota isla del Mar de China, donde un equipo de arqueólogos norteamericanos encuentra un artefacto. Corea del Norte asalta la isla de inmediato y Estados Unidos envía un equipo de fuerzas especiales para recuperar el control. Evidentemente tú asumes el papel de uno de los miembros de ese equipo y, obviamente, el artefacto es de procedencia alienígena y no sólo vas a pelear contra soldados coreanos.

EL IMPRESIONANTE MOTOR de Crysis no se limita a recrear un mundo visualmente impactante, sino que le insufla vida: las ramas y hojas se mueven y caen, los elementos del entorno se pueden destruir, hay vida animal en la isla, al moverte el sonido que se produce es coherente con aquello que haces, la distancia de visibilidad es tremenda y comparable al ojo humano (y además puedes ir a cualquier lugar que veas sin necesidad de cargar nada)… A ello se suman una física de primera línea y una inteligencia artificial que es todo lo que muchos juegos prometieron y que nunca fueron capaces de conseguir.







Pero que el mundo de juego sea técnicamente perfecto no bastaría si no fuese acompañado por un diseño acorde, una mecánica sólida, una estructura de misiones capaz de mantenerte en vilo y un guión cuyo desarrollo capte el interés. Y afortunadamente Crysis goza de excelente salud en todos esos apartados.

UNA DE LAS EXCELENCIAS de la mecánica de juego radica en que el protagonista lleva un traje especial creado con nanotecnología. Gracias a ella, el traje puede proporcionarle un escudo que le hace más resistente, una fuerza extraordinaria con la que golpear duro o saltar a lugares de otro modo inaccesibles, la posibilidad de hacerse virtualmente invisible y obtener una velocidad tremenda. Todo ello hasta agotar la batería del traje claro, que se recarga al cesar el uso de la habilidad seleccionada. Esto significa que no puedes ser permanentemente invisible, por ejemplo, y que el gasto de batería es directamente proporcional al uso: si estás inmóvil e invisible la batería dura más, si te mueves agachado dura un poco menos y si corres se agota en pocos segundos.











Las posibilidades del traje, unidas al combate cuerpo a cuerpo y el arsenal de armas (rifles, lanzacohetes, granadas, pistolas, ametralladoras) cuya munición debes ocuparte de mantener recogiendo lo que puedas donde puedas, proporcionan el vehículo perfecto para poder afrontar cada misión como mejor te parezca dentro de unos parámetros bastante amplios. Además también puedes conducir distintos tipos de vehículos mientras utilizas la artillería que lleven, así como pilotar incluso un helicóptero.

Por todo ello, Crysis es sin duda el juego más potente de su género en PC en este momento, no sólo por cuestiones meramente técnicas sino porque proporciona una experiencia que no tiene rival y una libertad de acción, siempre dentro de los límites establecidos por el guión, que es sumamente inusual en títulos de estas características. Y cuando llegas a encontrarte en gravedad cero luchando contra los alienígenas las reglas de juego cambian radicalmente, alterando de forma dramática la forma de jugar, lo que redunda en un mejor todavía realmente difícil de alcanzar. Y para quienes no se contenten con todo ello hay un multijugador brutal con hasta 32 participantes. Virtualmente imposible encontrar algo mejor en este momento.

■Smasher



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Crytek
Distribuidor: Electronic Arts
Género: acción en primera persona
Multijugador: 2-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.crysis-game.com

16+

97

Lo mejor
Las habilidades del traje proporcionan lo necesario para gozar de gran libertad de acción. El motor te dejará sin palabras si tu equipo está a la altura.

Lo peor
Cuesta un poco acostumbrarse a no afrontar todas las situaciones a tiro limpio. Hay que pulsar una tecla para recoger la munición.

Nuestra opinión
Crysis es de esos juegos que marcan un antes y un después. Por sus numerosas virtudes y cualidades técnicas es ya un título de imprescindible referencia en el género.









The Bigs

BÉISBOL MUY JUGABLE

Aunque el béisbol no es un deporte que cuente con demasiados adeptos en nuestro país, Take2 se ha "arriesgado" a comercializar "The Bigs" para Wii, un simulador que versa precisamente sobre este deporte genuinamente americano. Y a nuestro juicio, han hecho bien trayéndolo aquí.

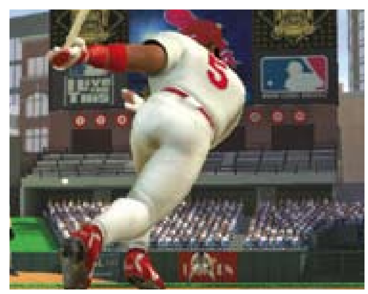
Al ser un producto oficial de la MLB (la liga de béisbol profesional americana) todas las plantillas son reales y, hasta donde llega mi limitado conocimiento de este deporte, están actualizadas. Los estadios también están basados en los verdaderos, confiriendo al título una ambientación y realismo encomiables.

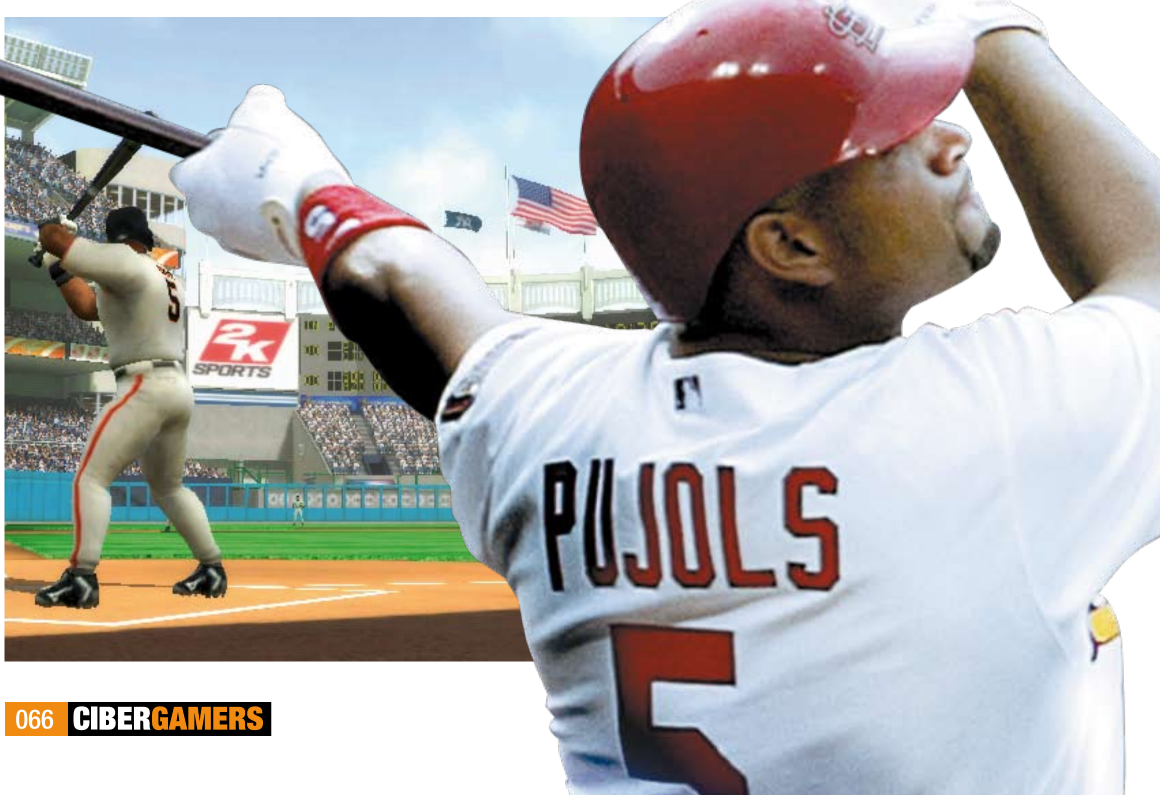
EL SISTEMA DE CONTROL es bastante intuitivo, sobre todo cuando controlamos al bateador. El Nunchaku se utiliza para dirigir el swing, mientras que empleamos el Wiimote para ejecutar el bateo. Según la velocidad con que efectuemos el golpe y el ángulo, la pelota alcanzará una altura y dirección determinada. No obstante cuando llega el momento de hacer de pitchers y lanzar la pelota, la cosa se complica un tanto, pues al principio cuesta un tanto precisar los lanzamientos. Con un poco de práctica se domina, pero hay que dedicarle algo de tiempo.

Los modos de juego son bastante justitos y a pesar de que aseguran semanas de entretenimiento, comparado con otros juegos deportivos se queda corto.

Del apartado gráfico sobresalen las animaciones de los jugadores y el aspecto de los estadios, así como pequeños detalles técnicos como los reflejos de los cascos de los jugadores. En el otro lado de la balanza situamos las texturas de los uniformes de los deportistas, que nos han parecido demasiado simples. En conjunto, "The Bigs" es un producto claramente orientado a los seguidores de este deporte, pero no exclusivamente, ya que también puede convencer a otro tipo de público. Haríais bien en probarlo porque no está nada mal, sobre todo jugando con algún amigo.

■ Sergio Martín





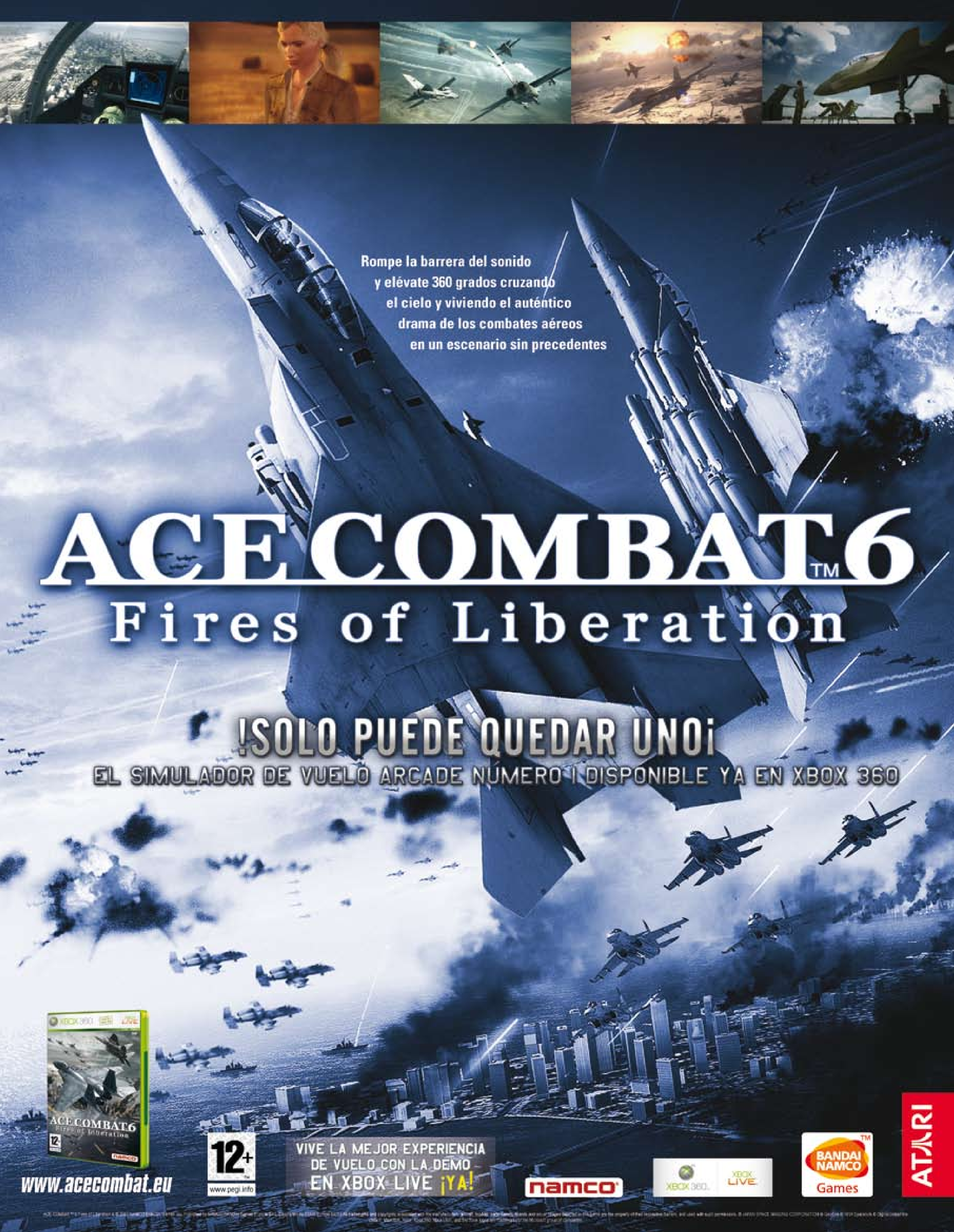
FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 2K Games
Distribuidor: Take2
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: Wii
2ksports.com/games/thebigs
3+ 75

Lo mejor
El sistema de bateo es muy preciso y sencillo. Técnicamente no está mal en términos generales.

Lo peor
Realizar la función de pitchers lleva un tiempo de aprendizaje. Está totalmente en inglés.

Nuestra opinión
A pesar de no ser un deporte muy popular en España, "The Bigs" asegura diversión a todo aquel que tenga arrestos para probarlo.



Rompe la barrera del sonido
y elévate 360 grados cruzando
el cielo y viviendo el auténtico
drama de los combates aéreos
en un escenario sin precedentes
ACE COMBAT 6™
Fires of Liberation
!SOLO PUEDE QUEDAR UNO¡
EL SIMULADOR DE VUELO ARCADE NÚMERO 1 DISPONIBLE YA EN XBOX 360
www.acecombat.eu
12+
www.pegi.info
VIVE LA MEJOR EXPERIENCIA
DE VUELO CON LA DEMO
EN XBOX LIVE ¡YA!
namco
XBOX 360
XBOX LIVE
BANDAI NAMCO Games
ATARI





Helldorado

REGRESO AL SALVAJE OESTE

Un año después de que su segunda parte viese la luz, por fin llega a nuestras manos esta nueva entrega de la saga "Desperados". Como ya ocurriera en las dos primeras versiones de la serie, en esta ocasión volvemos a encontrarnos con un juego que mezcla estrategia y acción, recordando de sobremanera al clásico "Commandos" de la compañía "Pyro".

La aventura nos sitúa de nuevo en la piel del infatigable John Cooper, quien, ayudado por un variado grupo de personajes, tiene que ir completando las distintas misiones con las que el título nos reta. Una vez más, el saber compaginar y aprovechar las distintas cualidades de cada individuo, resulta clave para avanzar triunfantes a lo largo del programa.

Como ya ocurriera en "Cooper´s Revenge", el usuario puede elegir si prefiere ver el juego con una perspectiva lejana (al igual que en el primer "Commandos"), o bien con un enfoque en tercera persona, siendo esto último más espectacular pero menos útil a la hora de planificar nuestros movimientos. Resulta destacable la posibilidad de cambiar de vista en cualquier momento del juego, sin ningún tipo de ralentización o espera.

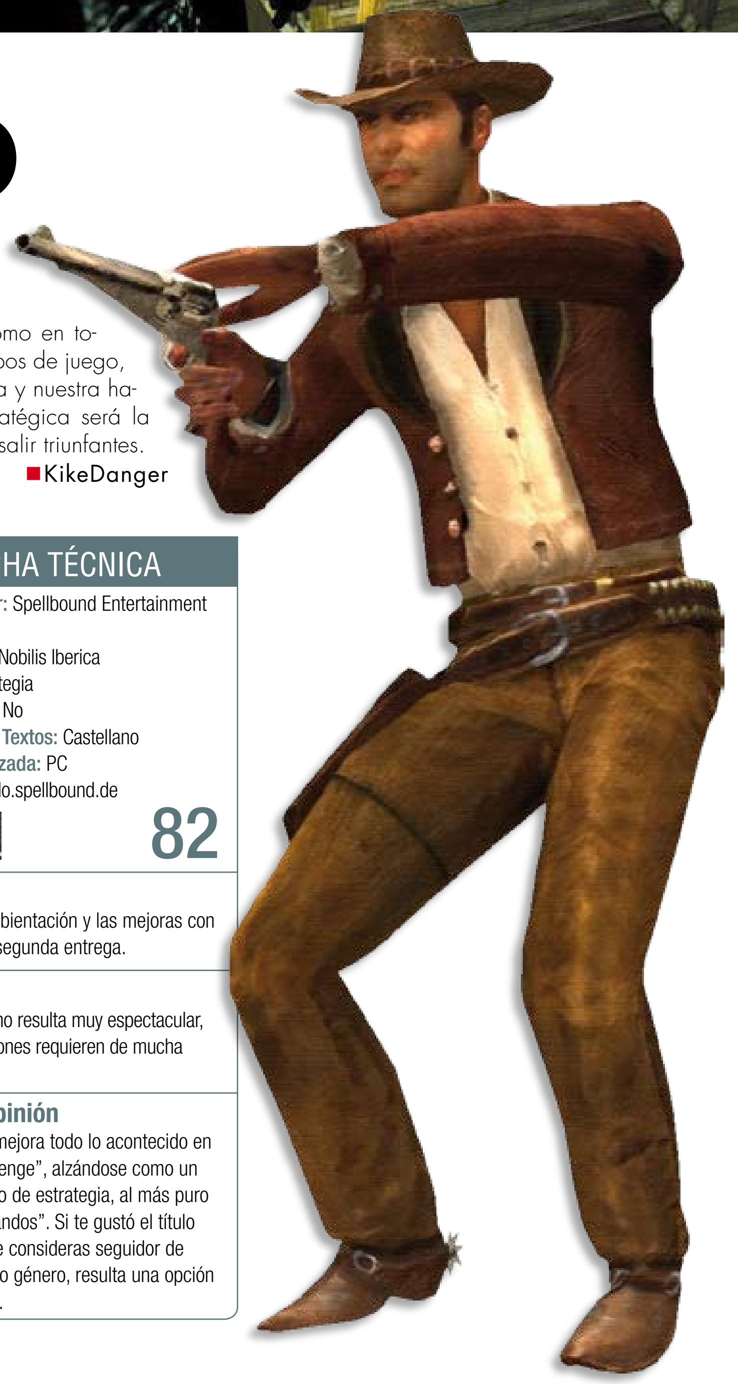
EL APARTADO gráfico ha contado con una notable mejoría respecto a las partes anteriores. En esta ocasión, si bien el juego sigue sin resultar especialmente espectacular, se ha dotado de mayor realismo a la física del terreno, y cuidado detalles tan importantes como las condiciones atmosféricas. No obstante, el mayor aliciente visual del disco sigue siendo la fiel recreación del salvaje oeste. Por su parte, la ambientación es todo lo envolvente que se espera en un juego de estas características, y no cabe duda, que será apreciada por todos los aficionados a este peculiar periodo histórico.

Por otro lado, tenemos el apartado sonoro, igualmente destacable. La banda sonora y los efectos resultan de carácter cinematográfico y parecen sacados de alguna superproducción del género.

En el aspecto jugable, la mayor novedad radica en la posibilidad de hilar acciones con nuestros personajes. Esto nos ayudará en los momentos más comprometidos del programa, resultando en ocasiones completamente necesario y dotando a "Helldorado" de cierta variedad táctica.

También se agradece la incursión de un modo de "acción rápida" que nos permitirá acabar con nuestros enemigos de manera más sencilla. Aún así, como en todos estos tipos de juego, la paciencia y nuestra habilidad estratégica será la clave para salir triunfantes.

■KikeDanger



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Spellbound Entertainment Software
Distribuidor: Nobilis Iberica
Género: Estrategia
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.helldorado.spellbound.de

16+

82

Lo mejor
La lograda ambientación y las mejoras con respecto a la segunda entrega.

Lo peor
Gráficamente no resulta muy espectacular, y algunas misiones requieren de mucha paciencia.

Nuestra opinión
"HellDorado" mejora todo lo acontecido en "Cooper´s Revenge", alzándose como un completo juego de estrategia, al más puro estilo "Commandos". Si te gustó el título de "Pyros" o te consideras seguidor de este aventurero género, resulta una opción recomendable.



ESCAPE from
PARADISE CITY
BIENVENIDO AL INFIERNO
Una explosiva mezcla de acción /RPG, gestión y estrategia en tiempo real. Escape from Paradise City te sumergirá en una ciudad infestada por el crimen. Trepa hasta lo más alto de los entramados de los bajos fondos, busca a tu alrededor para dar con los gángsters más formidables, toma el control de territorios clave, extiende tus negocios y tu influencia sobre Paradise City.
PC DVD
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
POWERED BY gamespy
SIRIUSGAMES
FOCUS HOME INTERACTIVE
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis.es
© 2007 Focus Home Interactive y Sirius Games. Todos los derechos reservados. Nobilis y el logo de Nobilis son marcas registradas propiedad de Nobilis Group. Los logos y marcas aparecidos son propiedad de sus respectivos propietarios.

Crash Lucha de Titanes

MONSTRUOS A LA CONQUISTA DEL MUNDO

Es sin duda un personaje con personalidad propia pero los juegos que ha protagonizado han supuesto una gran cantidad de altibajos en la saga y ha perdido toda seña de identidad. Con Lucha de Titanes en manos de Radical Entertainment encontramos a Crash y al Dr. Neo Cortex enfrentados una vez más: el villano secuestra a los dos amigos de Crash y se saca unos monstruos de la manga para, una vez más, conquistar el mundo.

El guión no es gran cosa desde luego, pero en cambio los diálogos poseen un notable sentido del humor que ameniza este intenso juego de plataformas que gracias a un sólido motor físico logra captar el interés. Muchos enemigos que matar, secuencias sobre una tabla deslizadora, escenarios que puedes destruir y objetos que puedes recoger para mejorar tus habilidades y lograr nuevos movimientos, aunque los combos no suelen superar secuencias de cuatro botones. Lo realmente interesante del combate es la capacidad de Crash para controlar a determinados monstruos a través de una serie de ataques encadenados hasta que llega el momento de subirse sobre él y asumir el control, lo que significa habilidades diferentes y la oportunidad de hacer frente a monstruos imposibles de matar de otra manera.

Hay una buena variedad de enemigos, si bien la cantidad es sobrada casi siempre, como si se quisiera inflar artificialmente la duración del juego simplemente poniendo más carnaza en lugar de otra cosa. Por supuesto hay objetivos principales y secundarios en cada nivel y cumpliendo los segundos se pueden desbloquear una serie de extras.

EL APARTADO TÉCNICO es correcto y sin grandes despliegues, lo que unido al diseño del juego y su mecánica sigue dejando al personaje un poco en tierra de nadie, carente de un estilo que lo defina como sucede con otras sagas tipo Sonic o Mario. No obstante es un juego entretenido y correcto.

■ Smasher









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Radical Entertainment
Distribuidor: Vivendi
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS2
www.crashofthetitans.com
7+
70

Lo mejor
Poder controlar a grandes monstruos aporta variedad y diversión. El humor de los diálogos ameniza mucho el juego.

Lo peor
Le falta ese toque de distinción que otorga personalidad al juego, inconstante desde sus orígenes en estilo.

Nuestra opinión
Un plataformas entretenido y correcto con algún elemento interesante que rompe la tónica habitual del género.


Half-Life® 2: Episode Two
El pack de Half Life 2 más completo de todos los tiempos: Half-Life 2 + Episodio Uno + Episodio Dos.
Team Fortress® 2
Team Fortress 2: Uno de los juegos multijugador más esperados del año.
Portal™
Portal: Puzzles, Acción, Aventura: Una nueva dimensión de juego.
The Orange Box
Cinco juegos en una caja.
Ya a la venta
www.whatistheorangebox.com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PC DVD-ROM
ATI RADEON
VALVE
EA



Nights: Journey of Dreams

UN VIAJE DE ENSUEÑO

La incursión de "NiGHTS: Into Dreams" en la consola Sega Saturn dejó marcados a miles de jugadores de todo el mundo, que vieron en esta aventura algo muy diferente y con un encanto especial. Muchos habían perdido la esperanza de volver a disfrutar con un nuevo episodio de esta franquicia, pero Sega ha vuelto a hacer de las suyas y ha creado un capítulo totalmente nuevo, diseñado en exclusiva para Wii.

EL MUNDO DE NIGHTOPIA, lugar donde habita el personaje NiGHTS (una especie de bufón volador) está en peligro, pues el odioso Reala y sus secuaces quieren acabar con él. A esta misma localización van a parar dos chavales, Will y Helen, muchachos que poseen un poder especial. Cada uno de estos chicos vive un sueño diferente y, por lo tanto, se embarcan en distintas situaciones. O sea, que en función del personaje seleccionado, el juego plantea dos rutas alternativas.

La mecánica de juego es sencilla de asimilar aunque no tanto de explicar, pero vamos a intentarlo. Cada vez que entramos en un nivel con alguno de los niños, al tocar a NiGHTS ambos se fusionan en un mismo ser, que mantiene la presencia física de NiGHTS. Con este personaje debemos sobrevolar los decorados en busca de los malos de turno, los nightmarens, a quienes hay que perseguir en una especie de carreras aéreas. Para guiar a esta mascota se ha ideado una interfaz de control curiosa: sosteniendo el Wiimote tenemos que apuntar a la pantalla para que aparezca una mirilla, que es el punto al que se dirige automáticamente el protagonista cuando presionamos el botón A, que hace las funciones de "acelerador". Al principio cuesta hacerse con este sistema, pero en un par de niveles se le coge el tranquillo. Sí que echamos de menos algo más de variedad en la acción, pero bueno, tampoco se hace monótona en ningún caso.

Los gráficos son un tanto irregulares, con puntos muy conseguidos como las escenas de vídeo o las animaciones de NiGHTS, que contrastan con unos escenarios y personajes demasiado poligonales. Con todo, "NiGHTS: Journey of Dreams" es un título diferente, refrescante y con mucho encanto.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sega
Distribuidor: Sega
Género: Aventura
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.sega-europe.com

7+ 84

Lo mejor
El carisma de NiGHTS. El desarrollo del título se sale de la norma habitual.

Lo peor
Hay que acostumbrarse al control de NiGHTS. Gráficamente tiene altos y bajos.

Nuestra opinión
Wii recibe otro título diferente, con todo el encanto y la magia de Sega.


WARHAMMER 40,000
SQUAD COMMAND
¡La Guerra del Siglo 41 llega a las Portátiles!
¡Ponte al mando de los heróicos Marines Espaciales mientras luchan contra la demoníaca Legión del Caos! 15 cinemáticas misiones y un potente multijugador que te sumergen en la furia del combate táctico del oscuro futuro del siglo 41.
15 MISIONES PARA UN JUGADOR Y 9 MISIONES MULTIJUGADOR
CAMPOS DE BATALLA 3D DESTRUCTIBLES EN TIEMPO REAL
MÁS DE 20 ARMAS DE COMBATE INCLUYENDO ALGUNAS CUERPO A CUERPO
A la Venta en Noviembre de 2007
ÚNETE A LA BATALLA EN:
WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM
POWERED BY gamespy
12+
www.pegi.info
PlayStation Portable
NINTENDO DS
THQ
www.thq-games.es
Copyright © Games Workshop Limited 2007. Squad Command, the Squad Command logo, Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40,000, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by RedLynx. RedLynx and its logo are trademarks of RedLynx. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). ™, ® and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. The ratings icon is a registered trademark of the





Mass Effect

SÓLO PARA LA ÉLITE

Desde que se presentara en 2005 Mass Effect ha sido uno de los títulos más esperados para Xbox 360. Creado por Bioware, autores entre otros de Baldur's Gate, Caballeros de la Antigua República y Neverwinter Nights, el juego quería ser todo lo que el estudio siempre había soñado y que por unas circunstancias u otras no había podido hacer con anterioridad.

Mass Effect es un juego de rol y acción con una historia tan densa como intensa, que pone en manos del jugador gran cantidad de elecciones, un sistema de combate en tiempo real, niveles a pie y con vehículos, un interfaz sencillo en conversaciones y acción pero engorroso en todo lo demás, unos gráficos muy potentes dentro del género y un desarrollo pausado. El conjunto podría definirse como una estupenda experiencia de juego menoscabada por una mala decisión de diseño: el uso de puntos de control situados de forma poco acertada.

UNA BUENA HISTORIA lo es todo en un juego de rol y en eso Bioware tiene muchas tablas, así que Mass Effect goza de muy buena salud en este sentido y es el guión el que conduce al jugador a través del juego, combinando acción y conversaciones en una proporción nada equitativa que quizá canse a quienes se inclinen más por la acción pero que sin duda gustará mucho a los más puristas del género.

Como en otros muchos títulos de Bioware el grupo es importante, así que aunque creas tu personaje protagonista pronto se incorporan al equipo unos cuantos más, entre los cuales siempre tendrás que escoger dos para dejar a los demás, habitualmente, en la nave. Este sistema es muy similar al que ya utilizó Bioware en Caballeros de la Antigua República, quizá el referente más pertinente dentro de la producción del estudio.

Las habilidades y armas de los distintos personajes no sólo se emplean en combate, sino para menesteres tales como reventar sistemas de seguridad y similares, aunque muchas de ellas tienen una aplicación directa sobre las secuencias de acción y el interfaz elegido para ofrecer las habilidades y armas disponibles es muy sencillo.

NO SUCEDE LO MISMO con el interfaz general que ofrece acceso al inventario, mapas, pelotón y demás opciones, que quizá por culpa de la traducción resulta farragoso en algunos casos, aunque es cierto que tampoco es un problema grave. Por el contrario, la ubicación de los puntos de control es nefasta en muchos casos, obligando al jugador a repetir largas secuencias de acción cuya dificultad es excesiva teniendo





en cuenta que no es posible guardar la partida una vez superadas, sino cuando se alcanza el siguiente punto de control, que desgraciadamente suele estar demasiado lejos en términos de todo lo que hay que hacer para alcanzarlo.

A pesar de ello, Mass Effect es capaz de ejercer un poderoso influjo sobre el jugador, que aunque frustrado en esas secuencias de acción con puntos de control mal colocados, se verá arrastrado irremisiblemente a seguir intentando avanzar a través de una historia fascinante y sólida aderezada con acción muy versátil y un universo construido con unos gráficos y efectos visuales de gran calidad cuya única grieta está en ocasionales retrasos a la hora de pintar algunas texturas.

No es difícil sostener la afirmación de que Mass Effect es el mejor juego de rol creado hasta el momento para la consola de Microsoft, pero tampoco lo es que podría haberse beneficiado de un diseño que hiciera de él una experiencia más asequible para el jugador medio, porque tal y como es, sólo los más experimentados en juegos de acción serán capaces de acabarlo sin graves obstáculos.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bioware
Distribuidor: Microsoft
Género: Rol y acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.masseffect.bioware.com

18+

90

Lo mejor
Un excelente guión y una gran versatilidad que proporcionan una experiencia de juego intensa y poderosamente atractiva.

Lo peor
Los puntos de control están colocados de tal manera que conducen a la frustración en largas secuencias de acción.

Nuestra opinión
Es el mejor RPG para 360 pero algunas decisiones relativas al diseño hacen que no sea asequible para todo tipo de jugadores.









Ace Combat 6 Fires of Liberation

LA GUERRA ESTÁ EN EL AIRE

Una de las sagas de simuladores aéreos más importante de la historia para consola acaba de dar el salto de generación. Y para sorpresa de bastantes usuarios, la consola elegida no ha sido PlayStation 3, sino Xbox 360, algo un tanto extraño teniendo en cuenta la relación que ha mantenido esta serie con las consolas de Sony durante muchos años.

LA CALIDAD que presenta este sexto episodio de "Ace Combat" se deja notar desde el principio, siendo la entrega más sobresaliente de los últimos tiempos. El argumento es el único punto débil del título por su excesiva simpleza: nuestro país natal está en guerra y, como pilotos expertos, debemos repeler el ataque del bando rival. Pero una vez que te metes en el juego, esta pega pasa a un segundo plano. Y eso se debe a que prácticamente todo, desde el fenomenal sistema de control al apabullante apartado visual es francamente bueno.

Todos los aviones que se dan cita en el título poseen un manejo diferente y, debido a que cada uno posee sus propios atributos, se adaptan mejor a unas misiones que a otras. El modo principal encierra 15 niveles y, para superar cada uno de ellos, tenemos que cumplir una buena cantidad de objetivos. Estas tareas no hay por qué afrontarlas siguiendo un orden preestablecido por lo que la jugabilidad es totalmente abierta.

Por primera vez en la serie, Namco Bandai ha incorporado modo online para un máximo de 16 jugadores, dependiendo de la submodalidad escogida. Y aunque en ocasiones se aprecian leves problemas de lag, las partidas son la bomba, ya sea jugando en plan DeathMatch o Cooperativo.

Para terminar, "Ace Combat 6: Fires of Liberation" incorpora un apartado técnico sublime, que supera con holgura cualquier otro juego de este mismo estilo aparecido para consola alguna. Hacía mucho tiempo que no contemplábamos unos escenarios tan extensos y detallados, con una apariencia muy realista. Namco Bandai ha creado el nuevo rey de los cielos.

■ Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco Bandai
Distribuidor: Atari
Género: Acción/Simulador
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.acecombatsix.com
12+
90

Lo mejor
Gráficamente es espectacular y los modos de juego son numerosos y variados.

Lo peor
Jugando en red se aprecian ciertos problemas de lag y el motor gráfico se resiente.

Nuestra opinión
"Ace Combat 6" es el mejor exponente del género de los simuladores aéreos para consola.


RADIOACTIVE
A-3
turboBRAIN
pon en forma tu mente
► La forma más alucinante de estimular tu cerebro.
► Conoce tu potencial mental en memoria, habilidad y cálculo.
► Enfréntate a desafíos siempre diferentes.
¡Compite en el RANKING ONLINE con jugadores de todo el mundo!
turboBRAIN
pon en forma tu mente
Especialmente indicado para reforzar la habilidad, la memoria y la concentración.
Por sólo 29,95€ PVP Rec. IVA Inc.
Mental challenge
powered by micronet
Disponible en grandes almacenes, grandes superficies y tiendas de informática.
www.turbobrain.es
c/ María Tubau, 4 6ª
28050 Madrid
Tel. 91 761 23 60
Fax 91 761 23 61
www.micronet.es
micronet

Empire Earth III

EL MUNDO EN LA PALMA DE TU MANO





La historia de "Empire Earth", la famosa saga de estrategia, comenzó allá por el año 2000 de la mano de Stainless Steel Studios. Mad Doc Entertainment fue quien recogió el testigo y ahora nos presenta la tercera entrega de la saga, la cuál trae consigo un conjunto de sabrosas novedades que, sin duda alguna, alegrarán a todos aquellos jugadores que disfrutaron con sus dos capítulos anteriores.

"Empire Earth III", a pesar de continuar con las tradicionales batallas en distintas épocas que han caracterizado a la serie desde sus inicios, presenta cuantiosos nuevos alicientes: una forma de juego diferente, una lista simplificada de facciones, un estilo un poco más caricaturesco y un sistema diplomático mucho más complejo que aquél encontrado en los títulos anteriores.

LAS FACCIONES ELEGIDAS son tres, a saber: Occidente, con un derroche de elementos tecnológicos; Oriente Medio, que presenta una clara predisposición a la guerra de guerrillas y, por fin, el Lejano Oriente, caracterizada por la utilización masiva e indiscriminada de unidades. Cada bando tiene una gran variedad de unidades y edificios, que se van actualizando en función de la era tecnológica en la que nos encontramos. A su vez, las unidades están relacionadas entre si por el esquema más conocido como piedra-papel-tijera, donde cada unidad es débil ante unos miembros determinados, pero fuerte ante otras. Esto obliga a elegir con cuidado nuestro ejército para tratar de mantenerlo siempre compensado. Otra innovación que incorpora "Empire Earth III" es la relevancia que los héroes pueden tener a lo largo del juego sobre todo de las épocas más modernas) ya que sus ataques son devastadores, siendo capaces de destrozar ejércitos y edificios enteros en un abrir y cerrar de ojos.

LA NUEVA ESCALA MUNIDAL conseguida en este título de estrategia es sin duda lo más atractivo del título. En el nuevo modo Campaña llamado Dominación Mundial tenemos que luchar con nuestra facción por el control del planeta, provincia por provincia. La conquista de estas tierras suele ser siempre por medios militares, pero "Empire Earth III" nos brinda además la oportunidad de ganarnos el favor de los nativos diplomáticamente y ponerlos de nuestra parte en nuestros planes de conquista. Esto se consigue por medio de una serie de misiones como el rescate de una princesa que ha sido secuestrada por una tribu enemiga, asegurar las rutas comerciales de un territorio, la destrucción de una serie de templos











de una religión que adoran los nativos, etc…Si logras cumplir estas misiones en el tiempo otorgado, ganarás la confianza de los pueblos nativos y, eventualmente, éstos podrían convertirse en tus aliados. Esta serie de misiones diplomáticas no sólo se encuadran dentro de las batallas relativas a la provincia que queremos conquistar, ya que en el mapa mundial también aparecerán una serie de objetivos de nuestros vecinos. Si cumplimos estos últimos obtendremos unas serie de bonificaciones fundamentales para nuestra meta final.

Los territorios presentan distintas estadísticas asociadas a cada uno de ellos, divididas en militar, investigación y economía. Al conquistar una zona específica, accederemos a los recursos clave del mismo y, además, tendremos la opción de manejar los territorios conquistados para poner más atención al recurso que necesitemos en ese momento. Así por ejemplo, al cambiar un área concreta para adaptarla al recurso de la investigación podremos avanzar más rápido de una época a otra. Por el contrario, un territorio enfocado en la economía nos brindará más recursos con los que poder jugar.

El motor grafico del juego tiene unas texturas muy bien definidas, con unas unidades nítidas y edificios con unas animaciones resultonas que, sin ofrecer nada nuevo, cumplen su cometido a la perfección. Mención aparte merecen las demoliciones, que ofrecen un realismo más que decente. Aunque los cambios introducidos hagan perder algo el hilo argumental que hizo grande a las anteriores entregas, "Empire Earth III" es un brillante juego de estrategia.

■ Álvaro Molina





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Mad Doc Entertainment
Distribuidor: Vivendi
Género: Estrategia
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.empireearth3.com/es/index.htm

12+

89

Lo mejor
El renovado apartado grafico y el modo Dominación Mundial, que proporciona horas y horas de juego.

Lo peor
La drástica reducción de eras, recursos y unidades de las pasadas entregas.

Nuestra opinión
Con su tercer titulo "Empire Earth" se ha ganado un sitio entre los grandes de las estrategia.



Assassin's Creed

VER PARA CREER

Es uno de los títulos más esperados de la temporada y levantó una expectación notable en el momento en que se mostraron las primeras imágenes. Assasin's Creed es un juego de acción en tercera persona abanderado de lo que se ha querido denominar nueva generación.

El motivo principal para recibir tal honor es su aspecto gráfico, que recrea los distintos escenarios con una calidad sorprendente al tiempo que logra imbuir a los movimientos de los personajes y animales de un realismo asombroso cuya principal cualidad es la naturalidad de que hacen gala. El motor presenta una enorme distancia de dibujado y el sonido contribuye notablemente a mejorar el conjunto.

EL PROTAGONISTA, Desmond Miles, es secuestrado en un futuro cercano para ser sometido a un experimento con el cual una misteriosa organización logrará acceder a cierta información que oculta en su memoria genética. La máquina utilizada, llamada Animus, accede a un punto de esa memoria situado en el siglo XII, cuando Altaïr, un asesino perteneciente a una hermandad de asesinos, fracasa en la misión de recuperar una reliquia sagrada. A partir de ahí, Desmond irá progresando en sus recuerdos genéticos de Altaïr con ocasionales saltos al presente.

Como asesino, Altaïr puede utilizar la espada, lanzar cuchillos, combatir cuerpo a cuerpo o utilizar una daga oculta para matar en silencio a sus objetivos, un total de nueve personas que desean que la Tercera Cruzada se extienda y prolongue. Desafortunadamente el diseño y la mecánica de juego no están a la altura del apartado técnico. El factor que estropea brutalmente la experiencia de juego es que para evitar llamar la atención de los guardias de las ciudades en que transcurre el juego (Jerusalén, Damasco y Acre) y sus alrededores, Altaïr debe moverse a paso de tortuga, lo que estira de forma innecesaria la duración de los desplazamientos tanto a pie como a caballo de forma casi constante.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ubisoft Montreal
Distribuidor: Ubisoft
Género: Acción y plataformas
Multijugador: No
Voces: castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.assassinscreed.com

18+

80

Lo mejor
Las secuencias de free running por los tejados, el combate, el motor gráfico y la recreación histórica de las ciudades son sus principales virtudes.

Lo peor
Una duración extendida de forma totalmente artificial debido a la imposición de moverte lentamente con demasiada frecuencia ya sea a pie o a caballo.

Nuestra opinión
Una asombrosa producción tristemente estropeada por una mala decisión de diseño que afecta negativamente al conjunto.







LOONEY TUNES™
¡LOS VIDEOJUEGOS!
XBOX 360
PlayStation 2
Wii
LOONEY TUNES ACME ARSENAL
Looney Tunes: ACME Arsenal.
7+
NINTENDO DS
LOONEY TUNES DUCK AMUCK
3+
¡A LA VENTA
EL 30 DE NOVIEMBRE!
7+
www.pegi.info
www.acmearsenal.es
www.warnerbros.es





BlackSite: Area 51

CONSPIRACIONES AL DESCUBIERTO

No es el primer ni el último guión que gira alrededor de una conspiración en el seno del gobierno norteamericano para producir supersoldados utilizando tecnología alienígena. Tampoco es nuevo que el experimento se descontrole y que haya que andar aniquilando mutantes y alienígenas en una cruenta batalla a tres bandas.

BlackSite: Area 51 es un juego de acción en primera persona en el que no sólo controlas a tu personaje, sino que dispones de otros dos hombres a tus órdenes. Esto supone cierto grado de acción táctica que cobra mayor importancia cuando se juega en modo cooperativo online. El arsenal está limitado a dos tipos de armas que puedes llevar (encontrar una nueva y recogerla supone deshacerte de una de las que ya tenías) y granadas de mano, así como a la munición de que dispongas para cada arma (lo que te obliga a ir recogiendo munición de los cadáveres y almacenes).

EL JUEGO UTILIZA EL MOTOR Unreal 3.0, lo cual significa que tiene una calidad gráfica muy potente. A ella se suman una buena física y una inteligencia artificial notable que logran que tantos los niveles en que la acción transcurre a pie como los que presentan vehículos (a veces puedes conducirlos y otras ocuparás la torreta) sean muy sólidos.

Aunque había grandes expectativas alrededor de este juego, BlackSite: Area 51 no logra culminarlas del todo, si bien aporta a su género una sencillez de control asombrosa entre otras cosas, especialmente en consola. A diferencia de otros títulos ofrece una narrativa muy consistente y bien integrada en el juego que en ningún momento rompe el discurso de la acción, algo que sin duda le distingue de producciones como las sagas Conflict y Ghost Recon y hace de él uno de los mejores shooters tácticos de este final de año.

■Smasher



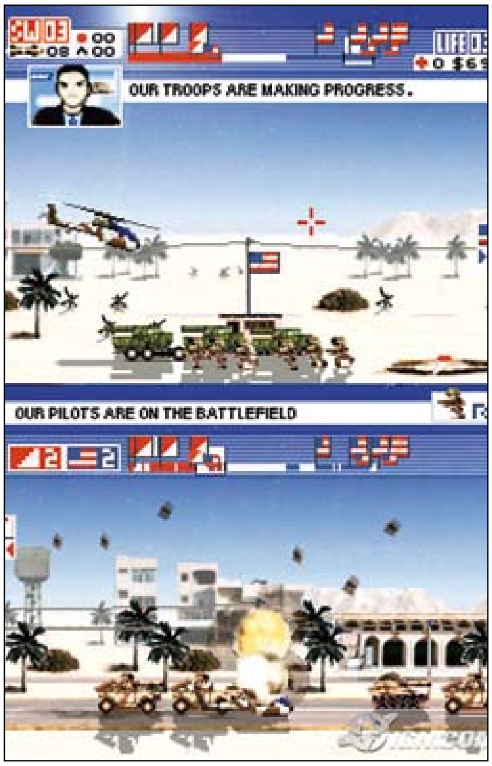
FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Midway Austin
Distribuidor: Virgin Play!
Género: FPS táctico
Multijugador: 1-10
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.blacksitegame.com
16+
81

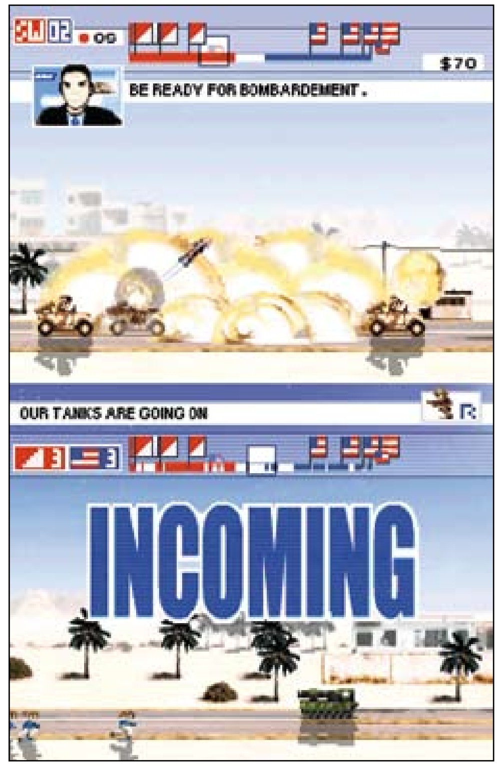
Lo mejor
El sencillo control para dar órdenes al escuadrón y un guión muy sólido expuesto de manera que no rompe el ritmo. Las distintas mecánicas de juego dan gran variedad a su desarrollo.

Lo peor
Los tramos de conducción están excesivamente divididos en secciones y la simulación de conducción no es especialmente realista.

Nuestra opinión
Uno de los shooters tácticos más interesantes del momento con una esmerada manufactura técnica que en algunos momentos paga su ambición con una notable reducción del frame rate, si bien posee ese distintivo atractivo que te llevará a jugarlo hasta el final.







GLORY DAYS 2

GUERRA CON SABOR AÑEJO

Cuando ya parecía que estaba todo inventado, Ghoslight se ha empeñado en demostrarnos lo contrario. En "Glory Days 2" se mezclan los clásicos "Choplifter" y "Defender", sutiles dosis de "Advance Wars" y una fuerte devoción por la jugabilidad arcade.

El juego nos lleva a un entorno bélico (de conflicto ficticio) dónde tenemos que luchar mediante el uso de vehículos aéreos. Pero ahí no acaba la cosa. Aparte de aceptar el rol de piloto también hay que ejercer la función de soldado y general. Mediante un desarrollo bidimensional, atacamos las unidades enemigas desplazándonos por el terreno de batalla, recogemos tropas civiles e intentamos capturar los territorios enemigos. El título deja la opción de controlarse tanto de forma tradicional (mediante la cruceta digital) como en modo táctil. Esta última opción al principio se hace más incómoda pero, una vez dominada, otorga mayor precisión. De cualquier modo, disminuir la velocidad para aterrizar, acción clave en el juego para recargar munición, salud y depositar a los civiles en lugar seguro, sigue siendo una misión imposible. Y lamentablemente esto afecta negativamente a la jugabilidad de "Glory Days 2".

TÉCNICAMENTE no logra destacar en ningún aspecto, con un grafismo poco definido y un apartado artístico inspirado de forma descarada en la saga "Advance Wars" de Inteligent Systems. La banda sonora sin embargo es muy apropiada, de estilo épico y basada en las composiciones para el cine bélico de Hollywood.

Donde el juego se estrella sin remedio es en el intento de mezclar géneros. El aspecto estratégico es tan insuficiente como la inteligencia artificial amiga, propiciando a que tus tropas avancen de forma kamikaze. Si activas el menú para crear unidades, se pierde el control del avión, llevándonos a la perdición. De cualquier forma, aunque su duración sea escasa, si logras obviar estos defectos, el gran modo multijugador online logrará divertirte durante una buena temporada

■Omar Álvarez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ghostlight
Distribuidor: Planeta
Género: Acción
Voces: No
Textos: Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.glorydays2.com

69

Lo mejor
La velocidad del juego es rápida y sin cortes.

Lo peor
La mezcla de géneros hace que no destaque en ninguno, aderezado con bastantes momentos de caos.

Nuestra opinión
De haberse centrado en un género, hubiese sido una experiencia de juego más completa.







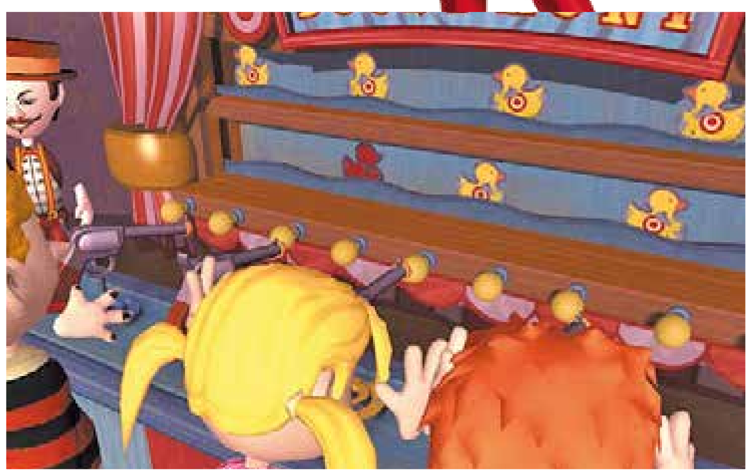


Carnival Games

MINIJUEGOS PARA LOS MÁS PEQUEÑOS







La consola de Nintendo ha recibido ya una buena remesa de títulos familiares, que agrupan un nutrido número de juegos distintos en un mismo disco. Ejemplos de estos casos son "Mario Party 8", "Wario Smooth Moves", "Rayman Raving Rabbids" o este nuevo lanzamiento de Take2, "Carnival Games". La particularidad más notable de este juego con respecto al resto es su clara orientación infantil, algo que se palpa desde la primera partida. Con esto no queremos decir que "Carnival Games" sólo puede ser disfrutado por el público más infante, ya que es apto para toda la familia, pero desde luego los más pequeños son los que más partido van a sacar a los minijuegos que propone.

MÁS DE 25 PRUEBAS han sido incluidas en el título. Todos estos eventos han sido extraídos de los jueguecitos más populares que suelen darse en las ferias, recintos recreativos o parques de atracciones. Tirar latas vacías con una pelota, lanzar a canasta o medir nuestra fuerza golpeando una diana situada en el suelo con un martillo son algunos ejemplos de lo que nos ofrece "Carnival Games". Según nuestra pericia en cada minijuego, seremos recompensados con medallas.

Para participar en estos juegos sólo es necesario utilizar el Wiimote de distintas formas, algo que nos explica el animador del cotarro en perfecto castellano, hecho que agradecerán mucho los pequeños. Hasta cuatro jugadores pueden medir su habilidad en las pruebas (simultáneamente o por separado, según el minijuego correspondiente), opción que viene a ser la más entretenida de todas.

La simplicidad con que han sido diseñados los modelos de los personajes y decorados es manifiesta y no aprovecha ni por asomo la capacidad de la máquina. Pero dada la orientación del título, tampoco es algo que afecte a su jugabilidad. Si os apetece pasar buenos ratos con vuestros hijos o hermanos pequeños, "Carnival Games" es una buena opción.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

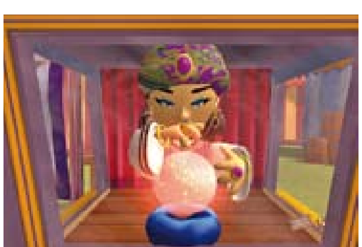
Desarrollador: Cat Daddy Games
Distribuidor: Take2
Género: Minijuegos
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.globalstarsoftware.com/carnivalgames

3+ **69**

Lo mejor
La cantidad de juegos que ofrece es importante. Se agradece el esfuerzo de que esté íntegramente localizado a nuestro idioma.

Lo peor
Gráficamente es muy simplón. Algunas pruebas son un tanto aburridas y descafeinadas.

Nuestra opinión
Por la sencillez de los minijuegos, "Carnival Games" es un título que agradará a los infantes de la casa.









¡Mueve tus neuronas!
Màs Reto Mental
cifras y letras
Gran Salón de BINGO
¡MÁS JUEGOS!
¡ALLÁ TÚ!
BLOCK BREAKER
PLATINUM SOLITAIRE
RETO MENTAL
Telefónica
movistar
Descárgatelo en tu móvil
Envía NEURONA al 404
o entra
en emoción › juegos › novedades
start
1
2
3
4
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción
Instalador
Gracias por tu compra
Instalación
Cancelar



Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com





Guitar Hero III: Leyendas del Rock

DISFRUTA DEL MEJOR ROCK



Ya está aquí la tercera entrega del considerado por muchos jugadores como la mejor saga musical de la historia, juego que va a alegrar la Navidad a los poseedores de PS2, PS3, Wii y Xbox 360. Tras la marcha de sus creadores originales, Harmonix (equipo que fue absorbido por Electronic Arts para encargarse del desarrollo de "Rock Band"), algunos albergaban dudas acerca de la calidad que iba a atesorar esta nueva edición de "Guitar Hero". Pero Neversoft ha recogido el testigo y ha realizado un trabajo impecable.

EL SISTEMA DE JUEGO sigue siendo el mismo. Con la guitarra inalámbrica (¡por fin!) en nuestras manos (el modelo de este periférico varía de una versión a otra), tenemos que seguir el ritmo de cada canción pulsando en el momento justo los acordes que se nos van indicando en pantalla. El concepto es muy sencillo pero cualquiera que haya probado un "Guitar Hero" sabe que su jugabilidad es endiablada. Y este hecho se ha acentuado más en esta tercera edición por varios factores. Los modos de juego multijugador han crecido en número y posibilidades, pudiendo jugar dos personas a la vez en la misma consola o bien hacerlo online.

La selección musical nos ha parecido mucho más apropiada que la incorporada en "Guitar Hero II", con temas más variados, mejor interpretados y con sorpresas muy interesantes, como la adición del single "Avalancha" de "Héroes del Silencio". Junto al grupo español figuran otros internacionales como Muse, The Killers, Pearl Jam o The Rolling Stones por citar sólo unos pocos, y el número de canciones incluidas supera las 70. Pasará mucho tiempo antes de que os canséis de este título.

La presentación gráfica ha subido varios enteros con respecto a las entregas precedentes, mostrando personajes y decorados mucho mejor tratados. "Guitar Hero III" es uno de los mejores títulos que van a aparecer en esta recta final de 2007. Con eso está dicho todo.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Neversoft
Distribuidor: Activision
Género: Musical
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés/Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.guitarhero.com

12+

93

Lo mejor
La selección musical es fabulosa, los gráficos han sido renovados y las guitarras son fantásticas.

Lo peor
Superar algunas canciones en el nivel de dificultad extremo es casi imposible. El precio es algo elevado.

Nuestra opinión
A poco que os guste la música, "Guitar Hero III" os va a emocionar. Es un juego majestuoso.








PES
PRO EVOLUTION SOCCER™
EDICIÓN LIMITADA
Durabilidad y Ultra confort
gracias a su fabricación en Foam.
Tecnología inalámbrica Smart Play
• Encendido/Apagado automático
• Selección automática de canal
• Salto automático de frecuencia
Más de 10 metros de alcance inalámbrico
Mando oficial de PES
Desarrollado en cooperación con el
equipo de desarrollo de PES.
MANDO INALÁMBRICO
Para PlayStation®2
www.pdp.com
KONAMI
LICENSED PRODUCT
pdp PERFORMANCE DESIGNED PRODUCTS
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis.es
PlayStation 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. This product is not designed, manufactured, sponsored or endorsed by Sony.


LOS COMPLEMENTOS INDISPENSABLES PARA TODAS LAS CONSOLAS
L1
L2
R1
R2
Infrared window
Telescopic
Locking system
Holding system
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis.es
SUBSONIC
DS Lite
Wii
La marca Subsonic y el logo Subsonic son marcas registradas de Nobilis Group. Nobilis y el logo de Nobilis son marcas registradas de Nobilis Group. Los logos y las marcas representadas







Super Mario Galaxy

EL JUEGO DEL AÑO

Realizar afirmaciones tan categóricas como la se cita en el titular de este análisis no es algo que deba hacerse a la ligera: tienen que existir argumentos de peso para apoyar tal aseveración. Pero si algo le sobra a "Super Mario Galaxy" son cualidades y virtudes. De hecho son tantas que resulta imposible condensar en un par de páginas todo lo que encierra esta obra maestra del entretenimiento electrónico... pero vamos a intentarlo.

EL DESENCADENANTE de esta nueva epopeya de Mario tiene que ver, por enésima vez, con el secuestro de la princesa Peach a manos (o garras, mejor dicho) del despiadado Bowser y sus secuaces. Ni corto ni perezoso, Bowser se lleva a la reina del Reino Champiñón a una galaxia muy lejana, a la que nuestro héroe debe acudir si quiere rescatar a su amada.

Pero para conseguir su propósito Mario ha de apañárselas para ir obteniendo estrellas mágicas, objetos de gran poder que están diseminados por decenas de planetas. En total hay 120 y recuperarlas todas os llevará muchas, muchísimas horas, aunque seáis unos jugadores expertos.

Sin embargo, una de las principales virtudes de esta aventura plataformera es que está diseñada de tal forma que la dificultad se ajusta perfectamente tanto a los jugadores veteranos como a los principiantes. La razón es que obtener la mitad de estas estrellas no requiere de un esfuerzo exageradamente alto, y con eso es suficiente para acabar el juego. Por el contrario, los usuarios expertos no se conformarán con obtener "solamente" la mitad de las estrellas e irán a por las 120, y esa tarea es mucho más ardua. Os doy mi palabra.

LA CREATIVIDAD que ha puesto Nintendo en concebir cada uno de los mundos es casi inconcebible. Existen decenas de planetas, cada uno de una forma, aspecto y tamaño radicalmente distintos. Y lo mejor es que las misiones que hay que cumplir para recuperar las citadas estrellas nunca se repiten. La exploración y las plataformas son los pilares en los que se basa principalmente la mecánica de juego, pero también hay hueco para los minijuegos, los diálogos y los enfrentamientos contra diversos rivales, incluyendo jefes finales. La riqueza que atesora la jugabilidad de este juego es tan grandiosa que podéis jugar durante horas sin que apenas os deis cuenta del paso del tiempo. Así de absorbente es "Super Mario Galaxy".

El control del personaje es tan bueno como cabía esperar. Usando el Wiimote y el Nunchaku es posible materializar numerosísimas acciones con nuestro fon-







tanero favorito de la forma más simple: saltar de mil maneras diferentes, dar culetazos, trepar por ciertos objetos, realizar ataques giratorios, balancearnos por lianas, surfear... Y eso no es todo, ya que cuando Mario se enfunda alguno de los trajes especiales (de abeja, fantasma...) que están repartidos por determinados mundos nuestro héroe adquiere nuevas habilidades, como volar o traspasar superficies. Al excelente control se une un seguimiento de la cámara muy fiable, que en el 99% de las ocasiones se sitúa en el punto adecuado del decorado para ofrecernos el plano ideal para seguir la acción.

¿Y qué hay del acabado gráfico? Pues me alegra deciros que "Super Mario Galaxy" es el título más sobresaliente en este campo de todos los que han aparecido para esta máquina, "Metroid Prime 3" incluido. Los mundos son sólidos y albergan una cantidad de personajes y objetos considerable, sin que por ello el motor gráfico sufra el más mínimo problema. La calidad de todas las texturas es exultante y se aprecian con una nitidez fantástica. Gracias a este juego hemos descubierto el verdadero potencial de Wii en esta materia. Por último también me gustaría resaltar el impecable trabajo realizado por el gran compositor que es Koji Kondo, autor de las mejores partituras que se han escuchado en incontables juegos de Nintendo. Este extraordinario músico nos ha regalado (con la inestimable colaboración de Mahito Yokota) una serie de melodías orquestadas que quedarán para siempre en nuestro recuerdo por su sobresaliente calidad y ejecución.

"Super Mario Galaxy" es una aventura tan majestuosa que hace más grande aún a Shigeru Miyamoto, el genio de los videojuegos, así como a la propia Nintendo y a este sector en general. En mi opinión es de los cinco mejores juegos de todos los tiempos.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo-europe.com

3+ 98

Lo mejor
TODO. Jugabilidad, variedad de situaciones, control, gráficos, sonido... Este título es maravilloso.

Lo peor
El juego es casi perfecto. No se nos ocurre nada reseñable que echarle en cara.

Nuestra opinión
"Super Mario Galaxy" puede ser considerado como uno de los juegos más sobresalientes de la historia.







Company of Heroes Opposing Fronts

EL EJE Y LOS ALIADOS EN TUS MANOS

Parecía que no quedaba mucho por hacer en un género tan concurrido como el de los RTS pero Relic sorprendió el año pasado con Company of Heroes, título que destacó por una excelente manufactura técnica, una jugabilidad innovadora, interactividad de los escenarios y un multijugador muy adictivo.

Tan sólo un año más tarde nos llega la secuela o expansión independiente (no necesita del original para jugar, aunque si se tiene habrá facciones del original disponibles), como se quiera ver, con dos campañas que se corresponden con otras tantas facciones: el Ejército Británico y la Élite Panzer Alemana. Con los primeros tendrás que liberar la ciudad gala de Caen, mientras que con los segundos tendrás que hacer lo imposible por detener la Operación Market Garden.

AMBAS FACCIONES ofrecen una experiencia de juego bien diferente debido a la naturaleza, posibilidades y habilidades de sus ejércitos. Los ingleses aprovechan edificios, construyen devastadoras defensas y emplean cuarteles generales para obtener refuerzos, mientras que los alemanes básicamente proponen un ritmo de conquista más rápido arrollando todo a su paso, con ataques fugaces y un avance continuo.

El resultado es un título que premia las reacciones rápidas e inteligentes independientemente de los recursos con que se cuente. El multijugador cuenta con gran cantidad de gente en los servidores y no hay problemas para encontrar contendientes. Y siempre está la opción escaramuza para ponerte a prueba contra diferentes oponentes controlados por la inteligencia artificial. Aunque el apartado técnico no ha sufrido cambios y ofrece lo mismo que ya vimos en su momento, si bien las nuevas campañas y su diseño, así como las notables diferencias entre las dos facciones protagonistas, hacen de Opposing Fronts un título realmente interesante y atractivo para cualquier jugador.

■Smasher



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Relic Entertainment
Distribuidor: THQ
Género: RTS
Multijugador: 1-8
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.companyofheroesgame.com

18+

90

Lo mejor
Las dos nuevas campañas y el buen ritmo que tienen, así como las marcadas diferencias entre las facciones.

Lo peor
El apartado técnico no se ha tocado prácticamente en un año y aunque sigue siendo vigente podría haber sufrido algunos retoques.

Nuestra opinión
Relic ha creado algo a medio camino entre una expansión y una secuela que, en cualquier caso, proporciona más leña a la legión de seguidores de CoH.

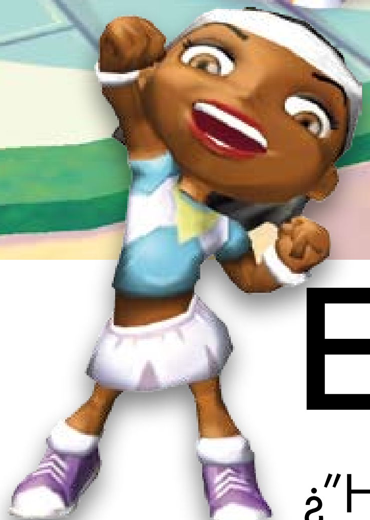






CONECTA TU CONSOLA AL PC
Juega con los juegos de consola
en tu monitor TFT, CRT o LCD,
con el PC apagado
Alta resolución (1280 x 1024)
No requiere Softwares ni drivers
REAL GAME
NPG
VOLUME+
VOLUME-
MENU/POWER
PC/VIDEO
AV IN
AUDIO R
AUDIO L
DC
REAL GAME BOX
MONITOR
CONSOLA
VIDEO CÁMARA
VCR
DVD
GAME PLAYER
MONITOR TFT/LCD
MONITOR CRT
ALTAVOCES
ANTENA TV
COMPATIBLES
CON TODAS LAS VERSIONES DE VIDEO CONSOLAS
Wii
XBOX 360
XBOX
PlayStation
NINTENDO GAMECUBE
Los esquemas publicados son orientativos y los accesorios respectivos no son incluidos con el dispositivo
Real LCD TV & GAME BOX
Veras la TV, DVD y juegos de consola en tu monitor TFT, LCD O CRT, con el PC apagado. Su Alta Resolución convertirá tu monitor TFT/LCD en una TV plana de Alta Calidad. Funcion total de control remoto.
PUNTOS DE VENTA:
BEEP
DISCOAZUL.com
PlayStation Center
DIVER TIENDA
www.abbys.es
www.beep.es
www.discoazul.com
www.playstation-center.com
www.divertienda.com
MAS INFORMACION
P.G.Technology, S.A. - Tel. 902 501 406
info@npgtech.com - www.npgtech.com
NPG®







EA Playground

¿"HACE" UN BALÓN PRISIONERO?

Las consolas que Nintendo ha puesto en liza en el mercado, Wii y Nintendo DS, han atraído a muchos usuarios, incluyendo a un grupo de jugadores que nunca se habían acercado a este mundillo de los videojuegos. Electronic Arts se ha fijado especialmente en este sector de usuarios para concebir "EA Playground", un juego que incorpora una serie de pruebas sencillas.

LA VARIEDAD de estos juegos es bastante alta, siendo posible competir en una carrera de Slot Cars similares a las de Scalextric, practicar el balón prisionero, medir nuestra puntería con la cerbatana, jugar al clásico juego de la rayuela... El punto en común que guardan todos estos minijuegos es su simplicidad, que se manifiesta en todos los sentidos imaginables. El sistema de control (ya sea en Wii o DS) saca partido de las características únicas de ambas consolas (como el sensor de movimientos del Wiimote o la pantalla táctil y el micrófono de la portátil) y se ha simplificado al máximo para que cualquier jugador, especialmente los más pequeños, puedan jugar sin problema alguno. Está claro que debido a esto "EA Playground" no es el título ideal para los jugadores más expertos, quienes encontrarán todas las pruebas demasiado simplonas y fáciles.

A todos estos juegos se pueden unir un máximo de cuatro jugadores simultáneos, opción que ofrece un interés mucho más alto que las partidas en solitario. Determinados minijuegos como el balón prisionero se hacen realmente divertidos bajo esta modalidad multijugador.

En cuestiones técnicas basta con que echéis un vistazo a las pantallas para comprobar que no es el aspecto más cuidado del título. Pero bueno, por lo menos los personajes son graciosos y sus animaciones no están mal. "EA Playground" es un juego ameno, divertido y orientado a los más pequeños, quienes pasarán muy buenos ratos junto a sus amigos.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

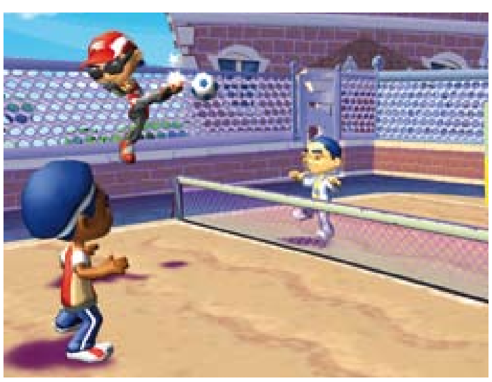
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Minijuegos
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.ges.ea.com/games/11628

3+ **70**

Lo mejor
Algunos juegos resultan realmente amenos. Poder jugar con otros tres amigos a la vez.

Lo peor
La sencillez de las pruebas echará para atrás a los usuarios más hardcore y crecíditos.

Nuestra opinión
Este título no es el más ambicioso del mundo, pero alegrará la vida a los más pequeños.








THE LEGEND OF
ZELDA
Phantom Hourglass
Envía un SMS al 5511 con la palabra CIBERNINTENDO
y participarás en en nuestro sorteo
Primer Premio:
Consola DS Lite
Zelda Phant Hourglass
5 Premios más:
Zelda Phant Hourglass
Coste de SMS 1,20 €
Nintendo
NINTENDO DS lite
TM. ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2007 NINTENDO













Tomb Raider Anniversary

BIENVENIDA, LARA

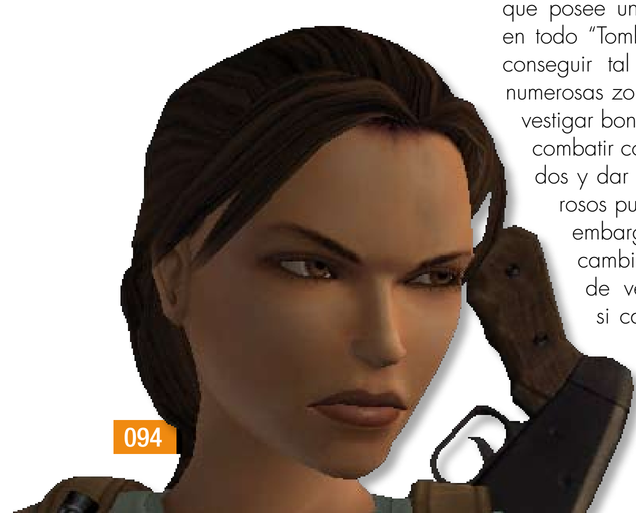
Ya era hora de que Lara Croft, la bella protagonista de la saga "Tomb Raider", apareciera en una consola doméstica de Nintendo... al menos en nuestro país, porque la versión de GameCube de "Tomb Raider Legend" jamás llegó a estas tierras.

Pero las cosas han cambiado y gracias al enorme tirón que posee en estos momentos Wii, Eidos se ha apresurado a realizar una versión de "Tomb Raider Anniversary", juego que ya ha aparecido en PS2, PSP, Xbox 360 y PC.

LA BASE de esta versión es la misma que sus homónimas. Controlando a la arqueóloga hay que hacer todo lo posible para recuperar una antigüedad llamada Scion, objeto que posee un gran poder. Y como en todo "Tomb Raider", para poder conseguir tal fin hay que superar numerosas zonas de plataformas, investigar bonitos y exóticos parajes, combatir contra adversarios armados y dar con la clave de numerosos puzzles. Esta edición, sin embargo, presenta pequeños cambios inéditos en el resto de versiones, que aportan si cabe más atractivo a la aventura. El principal es el nuevo sistema de control que se asemeja bastante al experimentado en juegos como "Resident Evil 4" o el reciente "Metroid Prime 3" y funciona muy bien. Del mismo modo, se han diseñado nuevos puzzles interactivos que hacen uso del sensor de movimientos del mando de Wii, algo que nos ha gustado mucho. Otra pequeña novedad es que ahora tenemos control directo de la linterna, que es posible dirigir manualmente con el Wiimote, aportando algo más de realismo e "inmersión" al desarrollo de la aventura.

Técnicamente no llega al mismo nivel alcanzado en la versión diseñada para Xbox 360, aunque sí supera con creces el aspecto gráfico que incorporó la entrega de PS2. "Tomb Raider Anniversary" es una aventura brillante que aporta calidad al amplio catálogo de títulos de Wii.

■Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Eidos/Crystal Dynamics
Distribuidor: Proein
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.tombraider.com

16+

87

Lo mejor
El control es bastante bueno y se agradecen las pequeñas innovaciones incorporadas.

Lo peor
Técnicamente es netamente superior a la versión de PS2, pero queda lejos de la misma para Xbox 360.

Nuestra opinión
Lara Croft da vida a una de las aventuras más intensas y bien diseñadas de todo el catálogo de Wii.







Endless Ocean

RELAJACIÓN EN EL FONDO DEL MAR

Muchos jugadores veteranos que llevamos metidos en este mundillo desde hace años sabemos que hay ciertos juegos que sólo pueden ser obra de Nintendo. Y eso mismo es lo que ha ocurrido con "Endless Ocean", título que de hecho es difícil de clasificar. No es una aventura propiamente dicha, ni mucho menos un juego de acción o un simulador. Sencillamente, lo que nos propone es explorar los bellos fondos marinos y conocer la fauna y flora que allí se encuentra, creando una experiencia de juego absolutamente relajante y diferente.

EL MAR DE MANAURAI, situado en algún lugar del Pacífico, es la zona donde nos sumergimos para explorar arrecifes de coral, antiguas ruinas, cuevas y demás áreas interesantes. Gran parte del juego lo pasamos bajo el agua pero de vez en cuando también es necesario subir a nuestro barco para consultar los mensajes que llegan a nuestro teléfono móvil (que nos sirve para realizar ciertas misiones y tareas), echar un vistazo a la enciclopedia marítima o charlar con otros personajes.



La recreación de los fondos submarinos es impresionante, siendo uno de los títulos más bellos diseñados para Wii. En estos ecosistemas podemos contemplar muchísimas clases de especies distintas (mantas, delfines...) y darlas de comer, jugar con ellas o hasta entrenarlas. La sensación de estar nadando junto a estas criaturas está conseguidísima y eso se debe en buena parte al gran trabajo gráfico realizado. El aspecto de los animales y sus animaciones es fenomenal, al igual que la iluminación y las texturas que se aprecian en los fondos.

La banda sonora es muy buena, con mención especial para la partitura que nos da la bienvenida nada más cargar el juego. Arika y Nintendo han consumado un título muy especial para Wii, diseñado especialmente para los amantes del mar y de la naturaleza en general.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo / Arika
Distribuidor: Nintendo
Género: Exploración acuática
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo-europe.com

3+ 84

Lo mejor
Es una experiencia de juego diferente. Sumergirse es una actividad fantástica y relajante.

Lo peor
Cuando estamos en la superficie el título se muestra mucho menos espectacular y atrayente.

Nuestra opinión
Nunca antes habíamos jugado a un título tan curioso, divertido y hasta didáctico.









VCOCG1207
te pagamos un 30% más
por cada título que nos vendas
entregando este vale antes del 31 de diciembre de 2007
El mundo del Videojuego
metido en una tienda
Catálogos
Reservas
Seminuevo
Venta
Productos exclusivos
Información
Alquiler
Competiciones
Compra
todoventa
Si buscas lo último en juegos y consolas, aquí lo encontrarás. Accede a reservas anticipadas de juegos con descuentos muy especiales.
preciok Compra
Compra juegos y consolas seminuevas con garantía Preciok a precios escandalosamente bajos. ¡Alucinarás con nuestro amplio catálogo!
preciok Vende
¿Te gusta rotar juegos? véndenos los que ya no uses, te los compramos todos y te pagamos en metálico! También te compramos tu vieja consola.
alquila
Si eres de los que prefieres alquilar un Videojuego, en tiendas Canal Ocio encontrarás títulos para cualquier plataforma. Sea cual sea tu estilo de juego.
franquicia
canal ocio
cine y videojuegos
PS3
PS2
PSP
NINTENDO DS
Wii
XBOX 360
Adeje (Tenerife):
Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Arroyo de la Miel - Benalmádena (Málaga):
Avda. de la Constitución
Edif. Gavilán, loc. 5 - Telf.: 952 440 671
Baeza (Jaén):
Avda. Andalucía, 29 - Telf.: 953 420 496
Bilbao:
Zorroza-Castrejana, 25 - Telf.: 944 424 618
Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142
Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Fuengirola (Málaga):
Avda. de Nuestro Padre Jesús Cautivo, 23
(Los Boliches) - Telf.: 952 666 715
Jerez de la Frontera (Cádiz):
Porvenir, 34 - Telf.: 956 330 836
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300
Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026
Valladolid:
Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677
Próximas aperturas en:
Torre del Mar (Málaga), Marbella (Málaga) y Madrid
Entra en canalocio.es

HellGate London

EL SUCESOR DE DIABLO DESATA EL INFIERNO EN LONDRES

Flagship Studios, fundada por antiguos miembros de Blizzard, se ha pasado varios años desarrollando HellGate London con Bill Roper al frente, uno de los creadores de Warcraft y Diablo entre otros. No es de extrañar, conociendo la trayectoria de Roper, que este juego sea considerado en cierta manera como una revisión o actualización de Diablo, uno de los hack'n slash más populares para PC desde que saliera en 1996 y que aún hoy se sigue jugando online.

HellGate London es un juego de acción y rol en 3D que está eminentemente centrado en la acción directa contra hordas y hordas de demonios que invaden Londres en un 2038. Entre las fuerzas del bien se encuentran tres facciones con dos clases cada una (templarios con guardianes y espadachines, cabalistas con evocadores y convocadores, cazadores con tiradores e ingenieros) entre las cuales puedes elegir a la hora de crear tu personaje. Cada una de estas clases cuenta con sus propias habilidades y representa una forma de jugar muy diferente a las demás.

LA MECÁNICA DE JUEGO es constante a lo largo de su desarrollo: hay unos centros neurálgicos para la obtención de misiones en las estaciones de metro de Londres y desde ellas se accede a las diferentes áreas utilizando portales de teletransporte que recuerdan mucho a los Stargate. En las estaciones de metro hay numerosos personajes que proporcionan misiones e información, así como sanadores, comerciantes y máquinas para mejorar objetos, almacenarlos o ir automáticamente a otras estaciones ya visitadas.

Cada misión indica a qué zona hay que acudir para completarla y se puede activar un seguimiento de la misión para tener la información en pantalla en todo momento. Una vez en la zona en cuestión, todo se reduce a matar demonios en abundancia hasta completar el objetivo, ya sea obtener uno o varios objetos



de determinado enemigo o conseguir localizar a un demonio específico y acabar con él.

TAN SIMPLE como eso y no cabe esperar más de HellGate London. Eso sí, el frenesí de avanzar por túneles y por las calles y lugares emblemáticos de un Londres invadido por el mal aniquilando centenares de demonios es adictivo. Nunca has matado suficientes. Quieres seguir progresando, ganando experiencia y niveles, mejorar tus habilidades y conjuros, consiguiendo mejor equipo (armas, armaduras y demás), derrotando demonios cada vez más poderosos y numerosos. La fórmula es tan simple como eficaz.

A ella se añaden algunas variantes como poder desmantelar objetos en determinados componentes básicos que a su vez sirven para mejorar otros objetos como armas y armaduras, encontrar planos para poder construir nuevo equipo y mods para mejorar objetos con propiedades por encima de lo normal... Todo con el fin de incrementar el poder de tu personaje y poder acabar con los enemigos con mayor soltura.









EL MULTIJUGADOR transforma la experiencia en un MMO aunque dada la mecánica del juego no parece una opción especialmente duradera, pues una vez acabado el juego aunque sea en cooperativo online, no hay demasiados motivos para volver a él... A no ser, claro, que estés dispuesto a pagar una mensualidad a Flagship Studios para poder obtener nuevos niveles, clases de personaje, objetos, crear clanes y, en definitiva, todo aquello que se supone que han de suministrarte de forma regular cuando pagas una cuota mensual.

HellGate London está por debajo de las expectativas generadas alrededor de su equipo de desarrollo y su cabeza visible, Roper, aunque quizá sea precisamente porque todo el mundo esperaba más de ellos tras Diablo y Warcraft y es complicado estar a la altura de títulos que la memoria colectiva ya ha consagrado. No obstante, una vez que empieces a jugarlo no serás capaz de dejarlo hasta que termines, lo cual de por sí vale mucho más que otro tipo de consideraciones.

■Smasher

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Flagship Studios
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Acción/Rol
Multijugador: Miles
Voces: Castellano **Textos:** inglés
Versión analizada: PC
www.hellgatelondon.com

18+

77

Lo mejor
La acción sin complicaciones tiene capacidad para mantenerte pegado al juego de principio a fin. Posee unas cualidades técnicas por encima de la media.

Lo peor
Cargas demasiado frecuentes y da la sensación de que hay ciertos elementos de juego como algunas habilidades que están de relleno.

Nuestra opinión
Un combinado de acción y rol tremendamente adictivo que podría haber sido algo más que una versión moderna del clásico Diablo.



XBOX 360
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES
Wii
XBOX360 ARCADE 279.95€
XBOX360 PRO SYSTEM +FORZA 2 +VIVA PIÑATA 349.95€
XBOX360 ELITE SYSTEM 449.95€
XBOX360 PRO +HALO 3 384.95€
XBOX360 PRO +PGR 4 384.95€
XBOX 360 PRO +CoD4 384.95€
XBOX 360 PRO +PES2008 384.95€
120Gb HD 179.00€
HD-DVD PLAYER 5 TÍTULOS HD-DVD DE REGALO!!! 179.95€
ACE COMBAT 6 66.95€
ASSASSINS CREED 66.95€
CALL OF DUTY 4 66.95€
FF XI WINGS GODNESS 29.95€
FIFA 08 66.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
HALO 3 EDICIÓN ESPECIAL 71.95€ 61.95€
HALF LIFE 2 ORANGE 66.95€
CLIVE BARKER'S JERICHO 66.95€
KANE & LYNCH 56.95€
MASS EFFECT EDICIÓN ESPECIAL 71.95€ 61.95€
MOTO GP 07 61.95€
NBA 2K8 56.95€
NFS PROSTREET 66.95€
ES IV SHIVERING ISLES 29.95€
PES 2008 61.95€
P.GOTHAM RACING 4 61.95€
SCENE IT? +4 PULSADORES 56.95€
LOS SIMPSONS 66.95€
WWE SMACK VS RAW 08 61.95€
Wii
NINTENDO DS
CONSOLA Wii +Wii SPORTS 249.95€
REMOTE CONT. 42.95€
NUNCHAKU 19.95€
ZAPPER +LINK CROSSBOW 29.95€
NINTENDO DS LITE - 4 COLORES 149.95€
NDS LITE + SPIDER-MAN 3 169.95€
NDS LITE + SHREK TERCERO 169.95€
BOOGIE +MICRO 56.95€
BULLY CONS.
DOGZ 56.95€
ENDLESS OCEAN 29.95€
FIFA 08 56.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 86.95€
LEGO STAR WARS 46.95€
MARIO & SONIC OLIMPIC 56.95€
METROID PRIME 3 46.95€
MY SIMS 56.95€
NFS PROSTREET 56.95€
EA PLAYGROUND 37.95€
POKÉMON B.REVOLUTION 46.95€
RESIDENT E. UMBRELLA 46.95€
SUPER MARIO GALAXY 46.95€
SUPER PAPER MARIO 46.95€
TABLE TENNIS 37.95€
LOS SIMPSONS 56.95€
TRIVIAL 42.95€
WWE SMACK VS RAW 08 56.95€
CRASH LUCHA TITANES 37.95€
DOGZ 37.95€
IMAGINA SER... 37.95€
JAM SESSIONS 37.95€
LEGO STAR WARS 37.95€
MARIO PARTY DS 39.95€
CHESSMASTER 29.95€
INGLÉS PARA EL DÍA A DÍA 29.95€
PES 2008 37.95€
EA PLAYGROUND 37.95€
POKÉMON DS 39.95€
SHINCHAN FLIPA COLORES 42.95€
SHREK OGROS & ASNOS 37.95€
SIGHT TRAINING 29.95€
MY SIMS 37.95€
SONIC RUSH ADVENTURE 37.95€
LOS SIMPSONS 46.95€
SIMS 2 NÁUFRAGOS 37.95€
WWE SMACK VS RAW 08 37.95€
ZELDA PHANTOM HOUR. 39.95€
VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

High Velocity Bowling

Un día en la bolera





De momento no son demasiados los juegos que aprovechan las posibilidades del sensor de movimientos que integra el Sixaxis, y mucho menos los títulos que lo hacen con acierto. "High Velocity Bowling" es una de esas excepciones, pues gran parte de su encanto viene dado precisamente por ese hecho: su interesante y bien calibrado sistema de control.

8 PERSONAJES (cada uno con su propia complexión y apariencia física) se dan cita en este juego de bolos que presenta un componente arcade muy marcado, huyendo sin tapujos de la simulación. Con ellos podemos adentrarnos en varios modos de juego, incluyendo uno diseñado para cuatro participantes. Una vez elegido nuestro personaje, tenemos que utilizar el Sixaxis (sosteniéndole de forma vertical) para graduar la fuerza y dirección que tomará la bola. Inclinando el mando de un lado a otro nos permite situar la trayectoria que llevará la pelota, mientras que la fuerza que imprimimos a esta queda determinada por la celeridad a la que desplacemos el mando hacia delante. De inicio este sistema puede parecer algo extraño pero, a medida que juguéis, acabaréis por dominarlo. "High Velocity Bowling" es diversión pura y simple para toda la familia.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS Store
Precio: 7, 99 €
3+ **82**

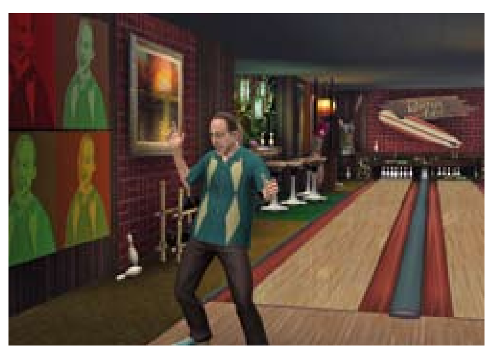
Lo mejor
Aprovecha bien las posibilidades del Sixaxis. El modo multijugador es muy bueno.

Lo peor
Al principio hay que acostumbrarse al peculiar sistema de control. Gráficamente es discreto.

Nuestra opinión
A poco que os guste derribar bolos "High Velocity Bowling" os reportará horas de risas y diversión.







Feel Ski

Esquía a tus anchas

Con la llegada del frío Sony ha puesto en su PS Store de PlayStation 3 un nuevo juego de esquí que, pese a no ser el mejor que hemos probado, se deja jugar desde el principio y además posee algunas características interesantes. La más destacada tiene que ver con el sistema de control, que hace uso extensivo del sensor de movimiento del Sixaxis.

AL GIRAR EL MANDO a ambos lados conseguimos que el esquiador se mueva a izquierda a derecha con bastante precisión, mientras que si lo inclinamos hacia delante nuestro deportista adquirirá una mayor velocidad. El problema viene cuando queremos efectuar acrobacias: son muy difíciles de materializar.

Los modos de juego para un jugador son algo escasos, pero para compensar este hecho el título incorpora un modo online para cuatro jugadores que, a la postre, se convierte en uno de los alicientes más importantes de este curioso juego de esquí.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS Store
Precio: 4, 99 €

3+ **68**

Lo mejor
La modalidad en red divierte bastante. Gráficamente no está mal para ser un juego de bajo coste.

Lo peor
Realizar correctamente las acrobacias es misión imposible. Faltan opciones de juego para un solo jugador.

Nuestra opinión
No es perfecto en absoluto, pero "Feel Ski" puede depararos ratos entretenidos, sobre todo jugando online.





Mesmerize

Arte interactivo

Siempre han existido algunos juegos difíciles de catalogar, grupo en el que tenemos que englobar a "Mesmerize". Este juego, que hace un uso muy intensivo del periférico PlayStation Eye (la cámara USB de PS3), nos insta a realizar gestos con nuestro cuerpo para interactuar con los diversos objetos que aparecen en imagen.

DOS PACKS distintos y de temática variable han sido puestos en liza. En cada uno se han incorporado cinco mini-juegos. Todos son muy originales y nos sumergen en experiencias nunca antes disfrutadas en un videojuego. Algunos podrán tachar a este juego de "demasiado extravagante", pero la verdad es que posee un aura bastante cautivadora. La banda sonora también merece destacarse, y algunas canciones son capaces de dejarnos completamente hipnotizados por su talante "chill-out" totalmente relajante. "Mesmerize" es una nueva forma de concebir los juegos empleando la cámara PlayStation Eye.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

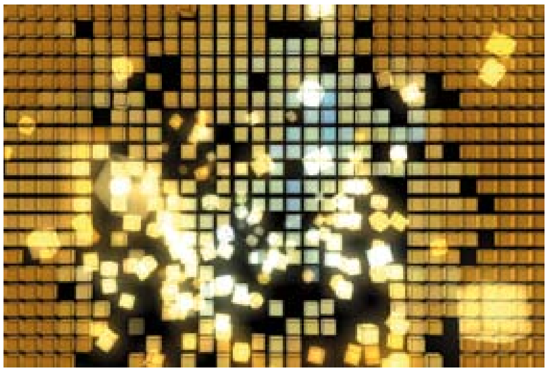
Desarrollador: Sony
Género: Habilidad / Varios
Multijugador: 1
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS Store
Precio: 2, 99 €

3+ **81**

Lo mejor
El concepto es algo nunca visto. La banda sonora es buenísima, relajante y evocadora.

Lo peor
Es posible que algunos usuarios no le encuentren la gracia a este "experimento".

Nuestra opinión
"Mesmerize" es una experiencia difícil de clasificar, pero indudablemente interesante.





Yoshi´s Story

Dulces plataformas









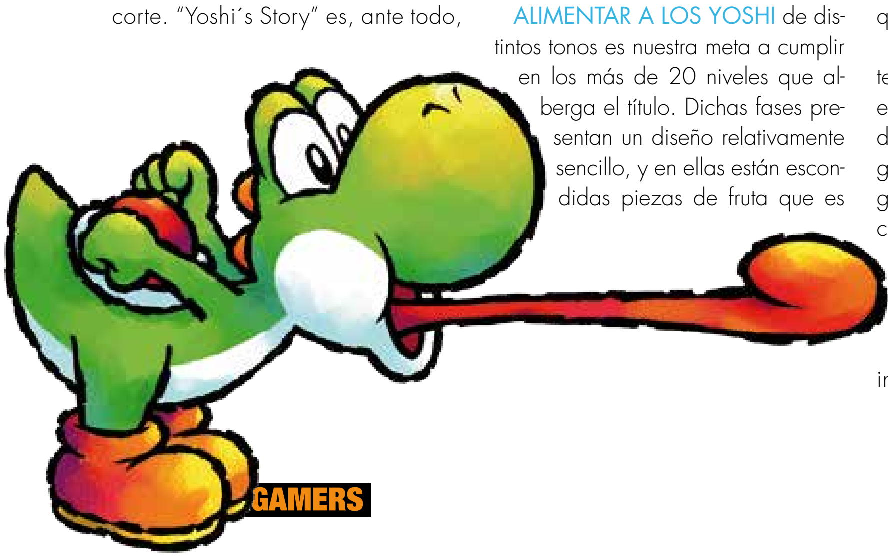


El género de las plataformas siempre ha sido una de las grandes especialidades de Nintendo, y muchos de sus héroes más famosos como Mario, Wario o el propio Yoshi han protagonizado alguna que otra aventura de este corte. "Yoshi´s Story" es, ante todo, un título pensado para que los más pequeños se adentren en este tipo de aventuras, ofreciendo unos protagonistas muy carismáticos, un envoltorio gráfico muy colorido y atractivo y, lo más importante, un nivel de dificultad bastante bajo. Tened esto último bien presente.

ALIMENTAR A LOS YOSHI de distintos tonos es nuestra meta a cumplir en los más de 20 niveles que alberga el título. Dichas fases presentan un diseño relativamente sencillo, y en ellas están escondidas piezas de fruta que es necesario encontrar. En cada entorno se dan cita un número considerable de rivales (muy simpáticos) que podemos abatir haciendo uso de las múltiples aptitudes de los dinosaurios, como lanzar huevos o aplastarles con el trasero. El manejo de estas mascotas no ofrece problema alguno, algo que favorece la jugabilidad.

El estilo gráfico escogido por Nintendo para dar vida a la aventura es muy interesante, combinando decorados prerrenderizados de una gran variedad y que derrochan imaginación por los cuatro costados, con personajes muy bien animados y realizados en 2D. El resultado es simplemente fantástico. "Yoshi´s Story" es un dulce sueño materializado en realidad para cualquier infante que posea una Wii.

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000

3+ 81

Lo mejor

La simpatía que derrochan todos los personajes. Gráficamente es muy bonito.

Lo peor

La dificultad es baja y la orientación del juego es claramente infantil.

Nuestra opinión

Los más jóvenes van a disfrutar como nunca con un juego de plataformas muy notable.

Magician Lord

Magia para aventureros

A z Atorze y su ejército infernal de criaturas ha invadido el reino donde reside Elta, el protagonista principal de esta obra maestra de principios de los 90, "Magician Lord". Para librar a nuestro pueblo de la invasión de este ser debemos atravesar múltiples escenarios en los que hay que liquidar a todos los bichejos que se nos pongan por delante, incluyendo jefes finales.

LAS HABILIDADES de Elta pueden parecer un poco escasas en un primer momento, ya que el mago sólo es capaz de saltar y lanzar una especie de ondas de energía. Sin embargo, cuando recoge unas orbes mágicas el personaje puede transformarse en seis seres distintos, desde un ninja a un samurái. Cada uno posee ataques exclusivos y confieren al desarrollo del juego bastante frescura.

La realización técnica no está mal teniendo en cuenta la solera del título, mostrando personajes bien dibujados y decorados algo estáticos pero de gran belleza. "Magician Lord" es uno de los juegos de acción y aventura más consagrados que aparecieron en la consola NEO-GEO.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Alpha
Género: Aventura / Acción
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: Arcade / NEO-GEO
Puntos necesarios: 900

7+

83

Lo mejor
La capacidad de transformación del protagonista. La jugabilidad es simple y directa.

Lo peor
Al personaje le faltan más recursos. La dificultad es como para tenerla muy en cuenta.

Nuestra opinión
Alpha Denshi creó una de las aventuras más recordadas por los jugadores de NEO-GEO.





World Heroes

Guerreros mundiales

S i el mes pasado comentamos el clásico "Fatal Fury", ahora le ha llegado el turno a "World Heroes", otro de los juegos de lucha 2D que hicieron grande a la consola NEO-GEO en su primer ciclo de vida. Este título puede considerarse otro clon (de los cientos que aparecieron) de "Street Fighter II", aunque bastante bueno.

OCHO PERSONAJES nos esperan de inicio para ser elegidos, tipos como Hanzo, Fuuma o Rasputin. Todos están basados en personajes famosos reales (ya sean filósofos, expertos en artes marciales, etc.) como Juana de Arco, Bruce Lee o hasta Hulk Hogan, el carismático luchador de wrestling.

El sistema de control se basa en la pulsación de tres botones (patada, puñetazo y lanzamiento) y su manejo es muy fácil: cuanto más tiempo mantengamos pulsado un botón (menos el de agarre), más poderoso será nuestro ataque.

El ritmo al que se desarrollan los combates es algo lento y técnicamente se ha quedado un poquito obsoleto pero, aún así, este título es un buen exponente de la lucha 2D.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Arcade / NEO-GEO
Puntos necesarios: 900

12+

94

Lo mejor
Los personajes son bastante variados. El control es muy fácil de asimilar para cualquier jugador.

Lo peor
Como ya sucedió con "Fatal Fury", los combates son algo lentos y los gráficos no destacan demasiado.

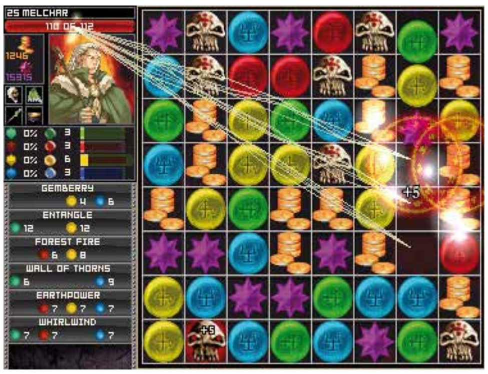
Nuestra opinión
Virtual Console recibe otro clásico de la lucha 2D realizado por SNK. Y aún llegarán muchos más...















Puzzle Quest:
Challenge of the Warlords

Un nuevo concepto en puzzles

Los usuarios de Nintendo DS y PSP saben bien lo que significa "Puzzle Quest", pues aparecieron versiones para ambas portátiles hace ya bastantes meses. Se trata de un juego de puzzles nada convencional, pues presenta elementos muy significativos extraídos de los RPG típicos, dando como fruto un juego muy atractivo y diferente a la competencia. Infinite Interactive ha tenido la magnífica idea de convertir su renombrado título de DS y PSP a Xbox 360, colgando en red una versión muy especial del mismo en el Bazar de Xbox Live!

EN EL MAPEADO principal es posible divisar castillos, ciudades y otras zonas que podemos visitar, como sucede en cualquier juego de rol. Igualmente, en el transcurso de nuestros viajes nos encontramos con monstruos a los que hay que doblegar. Y precisamente aquí es donde se encuentra la originalidad de "Puzzle Quest", ya que los combates que entablamos se dirimen en interesantes duelos de puzzles a pantalla dividida. Para atacar y defendernos de nuestros rivales, es necesario unir piezas del mismo tipo, mecánica que resulta tan peculiar como absorbente y divertida.

La extensión del juego es muy alta en su modo para un jugador y, por si fuera poco, el título también nos da la opción de participar online. En lo que respecta a su ejecución técnica no destaca en demasía, si bien gracias a su compatibilidad con el modo HD todo se aprecia con absoluta nitidez. "Puzzle Quest: Challenge of the Warlords" es un lanzamiento muy notorio. El único "pero" que le encontramos es su precio, que es más elevado de lo normal.

■ Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Infinite Interactive
Género: Puzzle/RPG
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Nintendo DS y PSP
Puntos necesarios: 1200

3+ **87**

Lo mejor
La profundidad de juego es algo nunca visto en el género. Su duración es enorme.

Lo peor
1200 puntos por un juego de Bazar nos parece algo exagerado...

Nuestra opinión
nfinite Interactive han convertido de maravilla su juego más famoso a Xbox 360.

Speedball 2: Brutal Deluxe

El deporte más bestia

Los más veteranos puede que recuerden un juego desarrollado por los Bitmap Brothers llamado "Speedball 2", que apareció hace más de una década para el ordenador Amiga. Bien, pues ese mismo juego ha sido recuperado para el Bazar de Xbox 360, donde puede ser descargado por 800 puntos.

LA PROPUESTA sigue siendo la misma que entonces: con nuestro equipo favorito debemos hacer lo posible por marcar tantos empleando los recursos que creamos oportunos. Esto último es lo que le da la "chispa" necesaria al asunto, debido a que las acciones bruscas están permitidas. Jugando en solitario los partidos pueden hacerse bastante aburridos en poco tiempo pero, en cambio, al competir contra oponentes de carne y hueso "Speedball 2" gana mucho en interés.

En cuestiones técnicas hay que decir que se ha quedado muy anticuado, mostrando arenas y sprites simples y parcos en detalles. Aún así, "Speedball 2: Brutal Deluxe" es un título al que se le puede sacar partido si jugamos en compañía.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bitmap Brothers
Género: Deportivo
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Amiga
Puntos necesarios: 800

12+ **70**

Lo mejor
El modo multijugador es bastante entretenido. El control es muy simple.

Lo peor
Técnicamente es extremadamente flojo. El concepto puede no gustar a todo el mundo.

Nuestra opinión
A pesar de no ser una joya, "Speedball 2" es un título al que se le puede sacar jugo.





Every Extend Extra Extreme

Festival de luces y sonido

Desde hace años, Tetsuya Mizuguchi y su equipo Q Entertainment se han especializado en crear juegos de puzzles únicos, en los que se le da gran importancia a factores como la originalidad y el sonido. La saga de PSP "Every Extend Extra" es un buen ejemplo de ello, título que ha sido convertido a Xbox 360 de manera envidiable.

CONTROLAMOS A UNA NAVE de curioso diseño que aparece en pantalla y nuestro cometido es el de hacerla explotar para que su onda expansiva elimine a la mayor cantidad de enemigos que estén en su radio de acción. La gracia consiste en encadenar explosiones lo más largas posible para obtener una mayor puntuación. El toque único de este título viene dado por la constante aparición de efectos lumínicos en pantalla, que además están acompañados por melodías y efectos sonoros dinámicos que se acoplan perfectamente a la acción. "Every Extend Extra" ha maravillado a miles de jugadores de PSP, por lo que este juego es una apuesta segura. Descargadlo cuanto antes.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Q Entertainment
Género: Shooter/Puzzle
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PSP
Puntos necesarios: 800

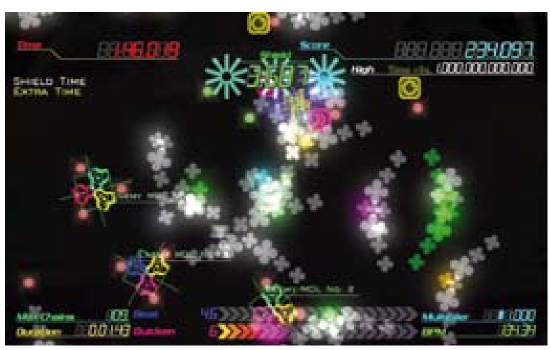
3+ **83**

Lo mejor
La perfecta simbiosis de efectos de luces y sonido. Su gran capacidad para enganchar.

Lo peor
Al comienzo puede resultar bastante confuso, sobre todo para los menos habilidosos.

Nuestra opinión
"Every Extend Extra" es un puzzle muy bien diseñado, original y realizado con mucho mimo.







Nuevos caminos

Si tienes una tienda de regalos, juguetería, librería, videoclub, ciber...

RoboKIDS English

UNA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER INGLÉS







De la mano de Micronet nos llegan unos robots desde el espacio exterior con una misión: convertirse en los nuevos profesores de inglés de los más pequeños. La serie RoboKIDS es una nueva línea de programas educativos de iniciación y refuerzo de todas las áreas de Educación Infantil y Primaria que utiliza probadas mecánicas de juego como instrumento de aprendizaje.

Los títulos han sido creados por especialistas en las diferentes áreas y con la colaboración de profesionales e instituciones de prestigio, ofreciendo un aprendizaje personalizado y adaptado a los contenidos curriculares del área en cuestión y a las necesidades del estudiante.

RoboKIDS English inaugura la gama con tres títulos destinados a diferentes edades: Final Steps (+3 años), Play Along (+5 años) y Keep On Learning (+7 años). Con RoboKIDS English el inglés es divertido, ya que cada uno de los títulos incluye un montón de actividades multimedia para adquirir vocabulario y practicar la pronunciación y la comprensión de palabras y frases, así como diálogos interactivos y canciones para que los niños puedan participar en las historias y cantar con los RoboKIDS.

Cada uno de ellos permite un máximo de nueve usuarios distintos a los que evalúa de forma individual para conocer su progreso en cada área. Los contenidos lingüísticos y curriculares se adaptan a los requisitos de calidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, así como a los de evaluación del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas del Consejo de Europa. Asimismo cubren las áreas y contenidos necesarios para la evaluación de los exámenes de inglés del Trinity College London.

La completa oferta posee además unos requisitos mínimos muy bajos (Pentium II con 32 MB de RAM, lector de CD-ROM, tarjeta de sonido y Windows desde 95 en adelante, micrófono y altavoces) y un precio inmejorable por cada título: 19,95.

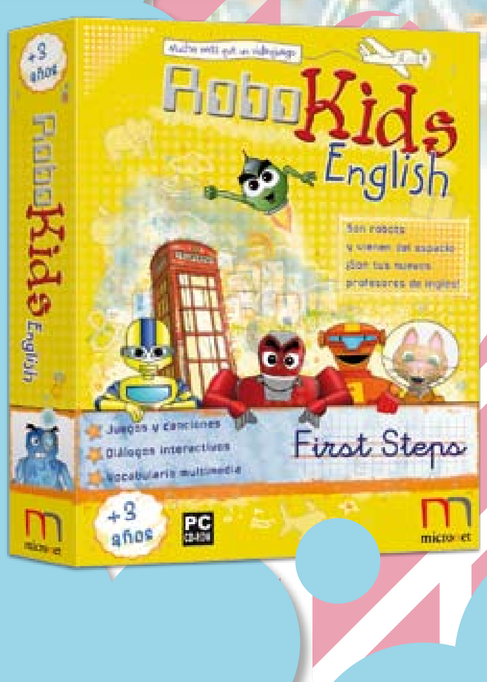
■Kidwiz

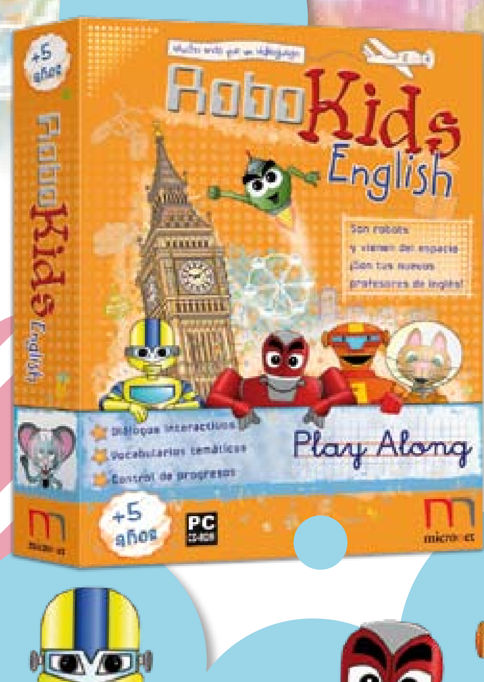
Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano e inglés
Voces: Inglés
Disponible: PC
www.muchomasquevideojuegos.es

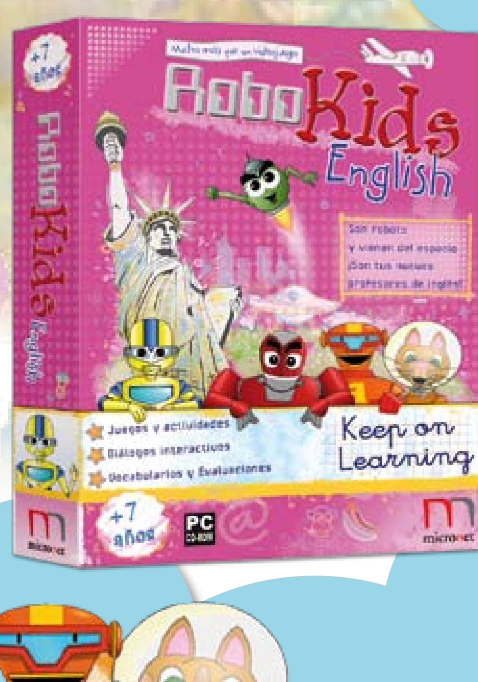














Viva Piñata Party Animals

DIVERSIÓN A RAUDALES

Siguiendo la filosofía de los party games más populares en otras plataformas y tomando el original Viva Piñata como punto de partida, Krome Studios ha creado un compendio de divertidos y sencillos juegos multijugador idóneos para los más jóvenes. Suman un total de 50 juegos que incluyen carreras, competiciones de comer manzanas, recoger centenares de caramelos y muchas otras pruebas de habilidad e incluso inteligencia.

Desarrollador: Krome Studios
Distribuidor: Microsoft
Género: Party game
Multijugador: 1-4
Textos: castellano
Voces: castellano
Disponible: Xbox 360
www.microsoft.com/games

Ya sea en la misma consola u online hasta cuatro participantes pueden tomar parte en concursos de duración variable y que determinará el número de pruebas incluidas, elegidas de forma aleatoria entre todas las disponibles. A medida que se van superando en mayor o menor tiempo y obteniendo más o menos puntos se desbloquean algunos extras que los aficionados a Viva Piñata apreciarán. Totalmente en castellano y haciendo gala de los mismos colores vibrantes y excelente banda sonora que el original, Viva Piñata Party Animals es el primer party game infantil para Xbox 360 que posee ese toque sencillo y divertido que resulta atractivo a los niños.

■Kidwiz



Looney Tunes: Acme Arsenal

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Los más simpáticos personajes de Warner protagonizan una divertida aventura de acción que les llevará a viajar en el tiempo para impedir que los robots creados por un malvado científico borren a sus ancestros del mapa. Así, Bugs Bunny, el Pato Lucas, Elmer y el resto de toons tendrán que acabar con decenas de robots en múltiples escenarios, ya sea a torta limpia o usando los diversos artefactos que encontrarán.

Desarrollador: Red Tribe
Distribuidor: WarnerBros
Género: Acción y plataformas
Multijugador: 1-2
Textos: castellano
Voces: castellano
Disponible: Xbox 360, PS2, Wii
www.acmearsenal.es

Acme Arsenal se puede jugar solo con cualquiera de los dos personajes disponibles para cada misión o en compañía, pues permite que en cualquier momento se incorpore un segundo jugador para cumplir las misiones en cooperativo. También hay un modo batalla en el que los jugadores pueden enfrentarse entre sí en diferentes arenas para ver quién es el mejor.

A la acción frenética de toons contra robots se suman componentes de plataformas y resolución de sencillos puzles que hacen de este título todo un divertimento para los más jóvenes.

■Kidwiz







DYNOS
INFORMATICA
www.dynos.es
ZEN STONE PLUS
tamaño MICRO
Memoria de 2 GB que permite almacenar hasta 1000 canciones.
Pantalla redonda de color azul para una rápida y sencilla selección de canciones y funciones.
Reproductor mp3, radio FM, reloj, micrófono, grabadora... todo en uno.
Botón de acceso directo programable para acceder con una sóla pulsación a las funciones más importantes.
Batería recargable integrada.
69 € IVA INCLUIDO
AURICULARES
HEADSET HS-600
La solución perfecta para los juegos interactivos.
28'57€
iPod classic
nuevo modelo ¡¡80 GB!!
disponemos de TODOS LOS NUEVOS MODELOS APPLE
CONSULTANOS
Transcend
2.6 cm
5.1 cm
MP3
WMA
FM
USB
1GB
REPRODUCTOR MP3
T.SONIC 530
Memoria 1 GB.
Soporta MP3, WMA y WAV.
FM radio y grabación de voz.
Función karaoke.
35'90€
MP3
WMA
FM
USB
4GB
REPRODUCTOR MP3
T.SONIC 630
Memoria 4 GB.
Batería Li-ion recargable.
Soporta MP3, WMA y WAV.
Activación por voz.
Radio Fm.
79€
MP3
MP4
WMA
FM
USB
2GB
REPRODUCTOR MP4
T.SONIC 820
Memoria 2 GB.
Pantalla OLED de color 1.5''.
Reproduce música, videos y fotos.
Radio FM y grabadora de voz.
Permite leer libros digitales (.txt).
Función karaoke.
66'90€
MP3
MP4
WMA
FM
USB
4GB
REPRODUCTOR MP4
T.SONIC 840
Memoria 4 GB.
Pantalla OLED de color.
Reproduce música, videos y fotos.
Radio FM y grabadora de voz digital.
Reloj con la hora mundial.
Batería 30 horas.
95€
el Super precio
REPRODUCTOR MP4
IPOD CLASSIC 80 GB
El iPod classic ofrece espacio de sobra para tus canciones y vídeos. Presenta un aspecto muy atractivo (un delgado diseño metálico) y tiene mucha personalidad (una interfaz totalmente nueva con Cover Flow).
Disco duro de 80 GB.
Reproduce música, vídeo y fotos.
LCD retroiluminada en color de 2,5 pulgadas.
Resolución de 320 por 240 píxeles a 163 p/p.
Alto: 103,5 mm.
Ancho: 61,8 mm.
Peso: 140 g.
Disponible también en 160 GB.
COMPRA AHORA Y PAGA en 12 Meses
235€ IVA INCLUIDO
maxell
AURICULARES
MXL-5002
Auriculares con micro para Skype. Incluye CD-ROM instalación Skype y bono 30 de 30 minutos gratis en llamadas.
33€ IVA INCLUIDO
maxell
AURICULAR DIGITAL
BOTÓN IPOD
Auriculares digitales para IPOD.
Se puede usar en cualquier reproductor.
12€ IVA INCLUIDO
maxell
AURICULARES P-NS
Auriculares con colgante al cuello para IPOD.
11€ IVA INCLUIDO
maxell
SET DE CABLES PARA MP3
Set de cables para conectar tu mp3 a tu equipo de audio o vídeo.
8€ IVA INCLUIDO
Tus compras a un sólo click:
www.dynos.es
Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es
Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 180€. Precios válidos del 1 al 31 Diciembre de 2007

La gran estampida de precios

DYNOS INFORMATICA
www.dynos.es

Phoenix Technologies

life & technology

SONIDO 2.1

Con sistema de control independiente de los altavoces



LA MEJOR CALIDAD DE SONIDO

ALTAVOCES 2.1 PHA3303SP

- Potencia de salida: 40W (RMS) / PMPO: 1200w.
- Compatible con múltiples formatos: MP3s, MP4s, discman, TV, DVD, radio, video, VCD, ETC.
- Frecuencia de respuesta:
  Subwoofer : 30Hz~150Hz.
  Satélites :150Hz~20KHz.
- Altavoces: 3.5'' (Subwoofer)/3''x 5 (Satélites).

39'90€ IVA INCLUIDO

Peazo de cámara

AURICULARES DELUXE HOMECINEMA 5.1 CON VIBRACIÓN PHMK2000

SONIDO 5.1

- SISTEMA DE SONIDO 5.1.
- Efecto vibración.
- Impedancia: 32ohm (frontal, posterior), 64 ohmios (central).
- Frecuencia: 20Hz~ 20KHz.
- Sensibilidad: 105dB+ 4dB.
- Potencia de entrada máxima: 100mW.

25'90€ IVA INCLUIDO



AURICULARES SPORT CON MICRÓFONO PHMK510MV

- Cómodo, versátil, de tacto suave, diadema ajustable y con micrófono incorporado.
- Ideal para charlas con voz y video, audición de música, aplicaciones de reconocimiento de voz, teléfonos de Internet y sistemas multimedia.
- Impedancia: 32ohm.
- Frecuencia: 20Hz~ 20KHz.
- Sensibilidad: 105dB+ 3dB.
- Longitud del cable: 250cm+ 5cm.

MICROFONO

4'90€ IVA INCLUIDO



8 Megapixels

FUNDA + CARGADOR DE PILAS DE REGALO



CÁMARA DIGITAL PHOENIX 8 PHDS8365S

- Resolución del sensor 8 Megapixels.
- Zoom óptico 3X/ Zoom digital 4X.
- Memoria soportada SD Memory Card.
- 32 MB Memoria integrada.
- Display LCD- 2" color.
- Alimentación 2 pilas x AA.

antes ~~119'90€~~

99 € IVA INCL.

Tus compras a un sólo click: www.dynos.es

Más de 190 tiendas en toda España. Llámanos al 902 364 096 o visita www.dynos.es

Los productos ofertados en esta publicidad tienen un stock limitado de 300 unidades en toda la cadena de tiendas. La financiación está sujeta a condiciones de la financiera. Los gastos de formalización 3% y sólo para compras superiores a 180€. Precios válidos del 1 al 31 Diciembre de 2007.

Recursos gratuitos para miles de jugadores

Una red social para los amantes de los videojuegos

Clan Networks nace con el objetivo de ofrecer unos recursos gratuitos de calidad, para los miles de jugadores que además de jugar en solitario, eligen unirse a comunidades o clanes donde poder relacionarse y competir contra otros en línea.

Lo más destacable de esta nueva plataforma, es la capacidad que tiene el usuario individual o líder de un clan, para poder crear fácilmente un espacio web personal, con características únicas como son: foro propio, admisión y gestión de miembros, noticias, etc., abriendo la posibilidad a miles de jugadores de administrar una "zona web" para su clan sin necesidad de tener conocimientos de diseño web.

También fomenta las relaciones entre clanes al ofrecer un sistema de torneos y ligas que pueden ser gestionados directamente por los líderes, de forma que los clanes inscritos en la comunidad puedan anunciar, crear y gestionar eventos de forma completamente autónoma.

El usuario en sí, podrá tener su propio blog, que podrá ser visto y comentado por el resto tanto en su perfil como en una sección general de la web. También en cada perfil se podrán ver o gestionar las funciones típicas de las redes sociales: amigos, popularidad, clanes a los que pertenece, puntuaciones en los arcades, etc.

Para finalizar, se da una importancia especial a los contenidos multimedia, como son vídeos o imágenes, que los propios miembros pueden añadir para que los demás los comenten y voten, destacándose así los más valorados y vistos en la comunidad. A esto se le añade una plataforma de juegos flash con puntuaciones y un diccionario de términos relacionados con los videojuegos, que los propios usuarios pueden complementar.

Resumiendo, cantidad de funcionalidades, usabilidad muy estudiada, y una predisposición de los desarrolladores para escuchar las sugerencias de los usuarios y aplicarlas, para así ir mejorando la web día a día.

Si formas parte de un clan o quieres conocer gente con la que disfrutar de tu juego favorito, Clan Networks es tu próximo destino.■



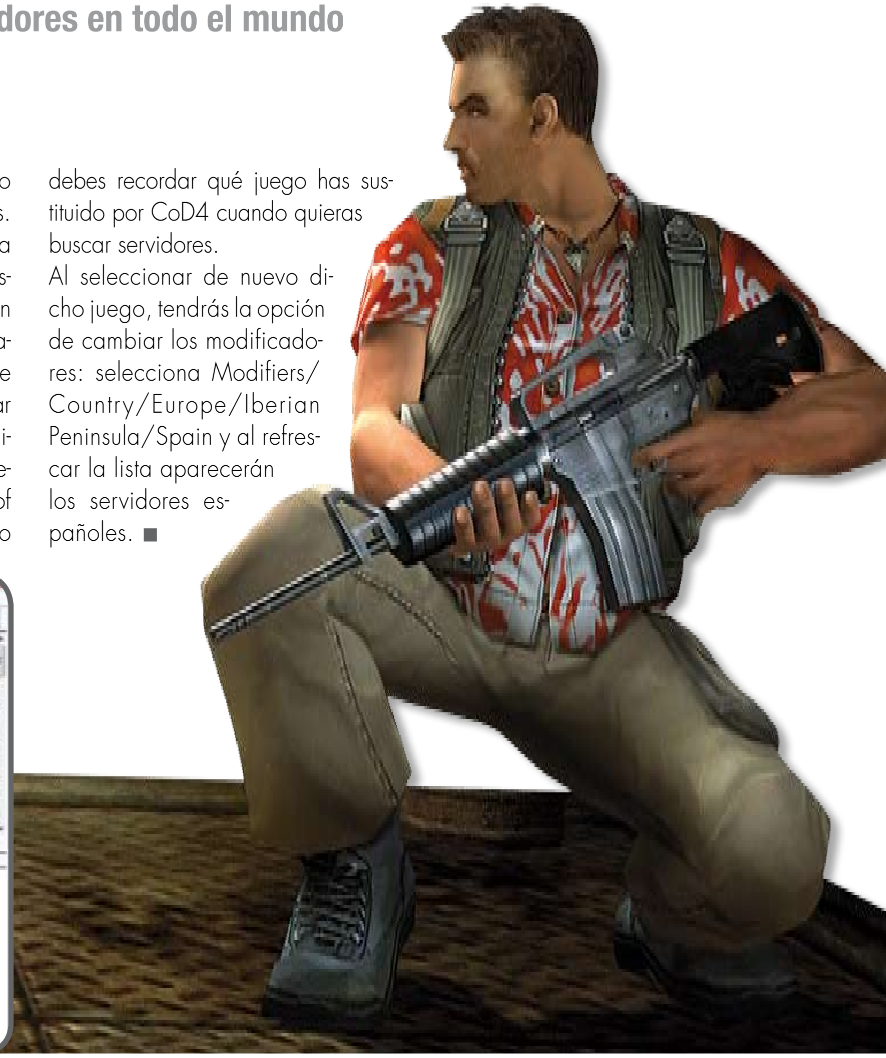


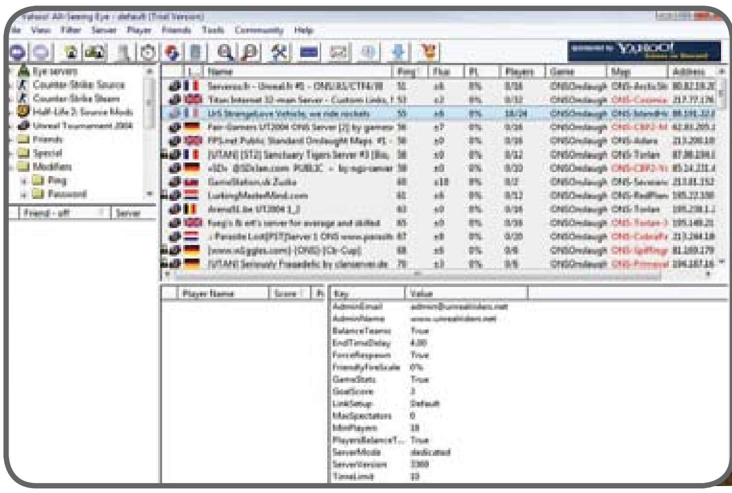
Cómo localizar servidores para juegos online
Una sencilla herramienta permite localizar servidores en todo el mundo

All Seeing Eye

A All Seeing Eye es una aplicación que permite localizar servidores para los juegos online más populares. Soporta de forma específica títulos como Battlefield 2, Age of Empires II, Far Cry y Counter Strike, si bien hay otros muchos que aunque no aparezcan listados en la web del programa se pueden agregar a él para localizar servidores, como por ejemplo el reciente Call of Duty 4. Una vez descargado e instalado el programa (http://videogames.yahoo.com/multiplayer, hay una versión de prueba, registrarse cuesta 15$) basta entrar en la sección Tools/Options/Games/Not Installed y seleccionar cualquier juego de la lista para, a continuación, pulsar el botón Browse y localizar el archivo ejecutable del juego que se quiere añadir, como por ejemplo Call of Duty 4. A partir de este momento debes recordar qué juego has sustituido por CoD4 cuando quieras buscar servidores.

Al seleccionar de nuevo dicho juego, tendrás la opción de cambiar los modificadores: selecciona Modifiers/Country/Europe/Iberian Peninsula/Spain y al refrescar la lista aparecerán los servidores españoles. ■





Posiciones actuales de las ladders españolas en CB y ESL

Top 5 Gaming Spain



COUNTER STRIKE: SOURCE - 5ON5 LADDER

Pos.	Clan
1 ▲	GamerSpirit-eSports
2 ▲	Final Clan Strike
3 ▲	Be a Hound-Dogs
4 ▲	Team Dayana
5 ▲	ToTal OwNaGe

CALL OF DUTY 2 S&D - 5ON5 LADDER

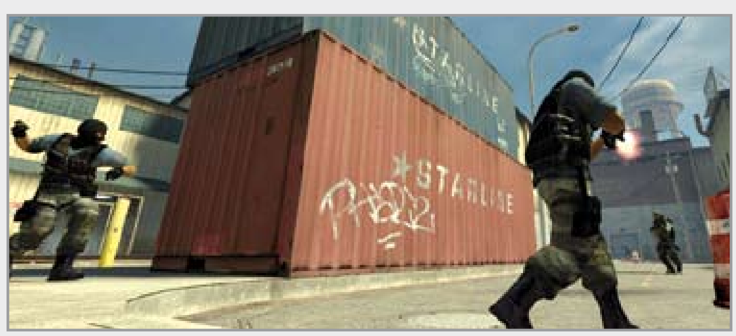
Pos.	Clan
1 ▲	wNs-eSports
2 ▬	Team Killers Clan
3 ▲	OverGame e-Sports COD2
4 ▲	Perros de Guerra
5 ▲	Illusionists. Cod2

Datos correspondiente a Noviembre de 2007

CALL OF DUTY 2 – SEARCH AND DESTROY 3ON3

Pos.	Clan
1 ▲	utopia e-Sports club
2 ▲	TeaM
3 ▲	survive con un 3
4 ▲	reLive Gaming e-sports
5 ▲	Mile >>> TeaM

Datos correspondiente de Noviembre de 2007



Intel Extreme Masters Global Challenge

Suecia alberga la última competición anual de la ESL



Counter Strike, Warcraft 3 y World of Warcraft han sido los juegos en los que han competido los participantes de Intel Extreme Masters Global Challenge, última competición anual auspiciada por la ESL y que ha contado con el equipo español x6tence en Counter Strike.

Celebrado en Jönköping, Suecia, entre el 29 de noviembre y el 1 de diciembre, el torneo ha tenido lugar en el DreamArena, un espectacular entorno capaz de albergar hasta mil espectadores que en un total de 5.000 metros cuadrados han podido disfrutar de las mejores partidas de los 7.000 participantes de todo el mundo, algunas de ellas jugadas online y otras in situ. La crema europea de los jugadores profesionales se disputa nada menos que 285.000 dólares en premios cuando finalice esta Segunda Temporada del Intel Extreme Masters Global Challenge en marzo de 2008. Será entonces cuando los mejores equipos europeos se enfrenten a los mejores coreanos y brasileños. ■



FALCON 4.0 ALLIED FORCE



En el mundo de la simulación aérea de combate, han existido un buen puñado de productos destacables, con un éxito realmente impresionante. De entre todos ellos, quizás dos de los que más brillan con luz propia son la saga IL2 de Oleg Maddox, y el que nos ocupa en este mes: Falcon 4. Una leyenda que desde sus inicios en 1998, y en la actualidad, sigue siendo un producto a batir. Vamos a analizar los aspectos más destacados de esta joya cuya historia es digna de las mejores novelas de intriga. Una historia que, lejos de acabar, sigue más viva que nunca.

El origen de la leyenda

Falcon 4 comenzó su desarrollo a mediados de los años noventa, cuando su versión anterior, Falcon 3, había acaparado las miradas de todos los fanáticos de la simulación por su gran calidad. Microprose, la desarrolladora ya tristemente desaparecida, prometió ir más allá y crear el simulador definitivo de combate. La idea partía de tres conceptos básicos: primero: un avión reproducido hasta el último tornillo, concretamente el Lockheed F-16C Fighting Falcon en la versión Block 50/52, que los pilotos denominan Viper. Segundo, un sistema de física realista que modelara el vuelo de la aeronave y de las armas como nunca antes se había visto. Y tercero, una campaña dinámica ambientada en un hipotético nuevo conflicto en Corea, donde seríamos un piloto más en las acciones de combate aire-aire y aire-tierra. Con gráficos realistas y una cabina extremadamente detallada, y con un manual de 800 páginas con todo lujo de detalles escrito por un instructor real de F-16, Pete Bonnani, Falcon 4 se mostraba como el sueño de muchos pilotos.
Lo que nadie sospechaba entonces es que, después de diez años, Falcon 4 iba a seguir siendo un simulador puntero y volado por miles y miles de personas en todo el mundo. ¿Cómo puede haberse producido este milagro?









La salida de Falcon 4, un desastre de proporciones bíblicas



Falcon 4 salió a finales de 1998 en Estados Unidos con el fin de llegar a la navidad y de este modo aprovechar el tirón de ventas. Pero, como ocurre tantas veces, la salida fue precipitada. Esto provocó que la versión inicial fuese verdaderamente un desastre. El simulador en sí era lo que se esperaba de él, pero estaba plagado de fallos, especialmente en la muy ambiciosa, demasiado ambiciosa, campaña dinámica. El primitivo modo online fallaba estrepitosamente y era imposible disfrutar de un vuelo completo sin algún error, o directamente, salida al escritorio. Podría parecer que Falcon 4 estaba condenado a desaparecer para siempre. Nada más lejos de la realidad.
Microprose, consciente de que su producto estrella necesitaba urgentes reparaciones, comenzó a poner en la entonces joven Internet una serie de parches, que además se distribuían en los CDs de las revistas de la época. Estos parches, 1.05, 1.06, 1.07, y 1.08, mejoraron el funcionamiento del simulador. En España Falcon 4 se puso a la venta en abril de 1998 en la versión 1.06 totalmente en castellano, tanto el software como el monstruo de manual de 800 páginas, algo impensable hoy en día. La 1.08 fue la última versión oficial. Posteriormente, en diciembre de 1999 todo el equipo de desarrollo fue despedido. Aquello conmocionó al sector de aficionados en aquel momento.

Leaked, que en inglés significa, "en el bolsillo y sin que se enteren"

Alguien de no muy buen humor aprovechó la coyuntura del despido para llevarse una copia del código fuente de Falcon 4, lo que se conoce como "leak" (escape) en inglés. A partir de aquí comienza una rocambolesca historia que sigue hoy en día, y que se resume en una batalla legal entre los diferentes propietarios que ha ido teniendo el código fuente, y los grupos de desarrollo no oficiales que durante años han desarrollado, y aún continúan, realizando mejoras para el simulador que publican periódicamente.



Llega Falcon 4: Allied Force

Falcon 4: Allied Force es una nueva versión oficial de Falcon 4 puesta a la venta en 2005. Incorpora las ventajas que los desarrolladores no oficiales han ido añadiendo durante años al simulador. Es una versión muy mejorada del Falcon 4 original. Todo, absolutamente todo, ha sido actualizado. El simulador tiene todo aquello que en 1998 se quiso incluir y no se pudo por falta de tiempo y la presión de las fechas: una cabina casi totalmente operativa, una campaña dinámica con dos escenarios, el antiguo de Corea y el nuevo de los Balcanes, una aviónica mucho más cercana a la del F-16C real, nuevas versiones del F-16 Block 40 y MLU, y muy importante también, un sistema online mucho más estable, que permite volar por Internet sin casi ningún problema. Causó sensación y tuvo unas ventas muy importantes que continúan hoy en día (a diferencia de otros productos, la vida de un buen simulador se mide fácilmente en dos-tres años o más). Por supuesto, los gráficos no son "next gen", pero eso poco importa en un producto que simula la realidad de un F-16C a la perfección.



Vuelta a los mundos oscuros



Pero, una vez más, parece que Falcon 4 no puede vivir mucho tiempo en el lado de la luz. La empresa Lead Pursuit sacó algunos parches, pero ni una palabra de esas mejoras que prometieron. Poco a poco el tiempo va pasando y la gente en los foros empieza a cansarse. Como consecuencia, los grupos no oficiales vuelven, una vez más, a retomar el código original de Falcon 4, y en unos meses publican lo que se da en llamar OpenFalcon. Esta nueva versión es de nuevo perseguida, pero no por Microprose sino por Lead Pursuit, la actual propietaria de la licencia. Y se da otra paradoja: los antiguos perseguidos se convierten ahora en perseguidores. OpenFalcon aparece y desaparece de las webs, pero, como ocurre tantas veces, Openfalcon se extiende como la pólvora. La razón es muy sencilla: OpenFalcon ofrece muchísimas mejoras con respecto a Falcon 4: Allied Force. Esas mejoras que se prometieron y nunca llegaron por los canales oficiales, llegan por los extraoficiales. Nuevos gráficos muy mejorados, más aviones para volar, sistemas todavía más realistas, etc.

Aspectos técnicos

No es ninguna exageración decir que Falcon 4 es actualmente una de las piezas de software más complejas que puedan verse en un PC. En la campaña dinámica, hasta cien mil objetos interactúan entre sí en batallas aéreas, navales y terrestres muy complejas y realistas, donde nosotros somos solamente un piloto más entre docenas. Esta maravilla que es la campaña es tan potente porque se ha ido perfeccionando desde hace doce años cuando se creó la versión inicial del prototipo. Además, cosas como que el arranque del avión sea prácticamente calcado al real o que el radar y los demás sistemas sean una copia de los que pueden verse en los F-16C actuales deja claro que este simulador es impresionante. Todo ello, y gracias a constantes afinaciones del código, le permiten ejecutarse en PCs de gama media sin problemas, siendo otra gran ventaja de este producto. Un Pentium 4 a 2,8 con 1 giga de RAM y una gráfica media son suficientes para disfrutar del simulador con todo “a tope”.



Falcon Forever

Hay un dicho popular en el mundo de la simulación que clama “Falcon Forever!” (Falcon para siempre). Vista la agitada historia de este magnífico simulador, parece que efectivamente vamos a tener Falcon para muchos años. Algunos lo han comparado al ave Fénix que siempre resurge de sus cenizas, y está claro que en este caso se cumple al 100%. Falcon 4 ha querido imitarse, ha querido plagiarse, y ha servido como modelo para muchos proyectos fallidos. A nivel de simuladores de combate de alto nivel con reactores, sólo Lock On: Modern Air Combat (LOMAC) le ha plantado cara. También el nuevo DCS: Blackshark de Eagle Dynamics parece prometer ir más allá de Falcon 4 al menos en algunos aspectos clave.

Por lo demás, Falcon 4 es un superviviente de una época de gran esplendor, y ha salido adelante casi en exclusiva gracias a miles de incondicionales que lo mantienen vivo, y a esos grupos no oficiales que lo mejoran cada día. Son casi diez años, que celebraremos todos los aficionados, a la espera de que Falcon 4 siga adelante otros diez años más por lo menos, actualizándose y haciéndonos disfrutar con un producto que ha sido y es un mito de la simulación aérea. No lo dudes, si quieres un simulador de combate de cazas modernos cercano a la realidad, Falcon 4 es un sim que no deberías dejar de probar.










¡ESTAS NAVIDADES EN DISCOAZUL.COM ESTAMOS QUE LO REGALAMOS TODO!
436,95 €
379,95 €
239 €
39,99 €
¡PRECIOS INCREIBLES!
REBAJAS EN JUEGOS
14,99 €
SKINS PS3
7,99 €
SKINS PSP
79,95 €
Único volante compatible con PS3
DRIVING FORCE PRO
49,99 €
MEMOR32 USB
245 €
El Mejor Volante del mercado
LOGITECH G25
AHORRA 55 €
12,99 €
PELUCHE SUPER MARIO
14,99 €
SKINS Wii
39,99 €
Hasta 40 juegos en un cartucho
R4 DS MICROSD
Expertos en Videoconsolas y Accesorios.
Reproductores MP3 y Divx.
Tuning para Consolas.
Action Replay para PSP, NDS, PS2, GC...
Venta Telefonica y por Internet.
Otero Pedrayo 33, 27003 LUGO
http://www.discoazul.com - pedidos@discoazul.com
TLF: 902 363 853 - 982 220 556 FAX: 982 21 42 40
DISCOAZUL.com
TODO LO QUE PUEDAS IMAGINAR PARA PS3, XBOX 360, Wii, NDS...


SIMCITY SOCIETIES™
Sony Ericsson
Mar
§15,353
Sims
Pause
Build
MySims
Envía un SMS* al **5511** con la palabra **CGEA**
y participa en el sorteo de 2 puffs
personalizados de Los Sims
*Coste de la llamada 1,20€
Apr
§13,007
También disponible para PC
PC DVD
SIMCITY SOCIETIES
3+
www.pegi.info
7+
EA
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
emoción>Juegos>EA Mobile
O envía gratis CITY al 404

Crash: Lucha de Titanes

El clásico de Vivendi se estrena en los combates a lo grande

En su momento fue uno de los persnajes más emblemáticos de la veterana PlayStation y acaba de estrenarse en consolas de nueva generación con este mismo título.
Lucha de Titanes es una propuesta muy diferente a la del título anterior de la saga en móviles y sigue el mismo esquema que en consolas: Neo y Nina Cortex mutan a diversas criaturas convirtiéndolas en terribles titanes que atrapan a los amigos de Crash. Para hacer frente a estas bestias nada mejor que controlarlas, así que Crash podrá asumir el control de los titanes para hacer frente a otros enemigos, lo cual implica nuevas y espectaculares habilidades que sorprenderán a los seguidores del personaje. Así encontramos hasta un total de quince enemigos que se distinguen por sus variados ataques. El juego combina estos combates con una acertada dosis de plataformas utilizando un sencillo control. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Plataformas/Acción
Web: www.vgmobile.com

PUNTUACIÓN 85









Hollywood Hospital

Las inusitadas enfermedades de los famosos

Combinando de forma muy peculiar diversos géneros de juego, Hollywood Hospital se inspira en el mundo del cine norteamericano y sus personajes más conocidos para crear una experiencia de juego eminentemente humorística y con un toque muy especial.
El personal de este hospital, como casi todo mortal, se vuelve loco con los famosos que acuden a recibir tratamientos de rehabilitación, al mismo tiempo que tiene que evitar a los dichosos paparazzi que persiguen constantemente a las estrellas. Mientras intentar gestionar el hospital descubrirás los cotilleos de los famosos, sus fiestas, amantes y divorcios, aunque no debes descuidar la atención a los pacientes y debes ocuparte de que reciban el tratamiento que necesitan. Atiende al mayor número de pacientes posible y déjalos satisfechos al tiempo que te metes de lleno en sus vidas. ■

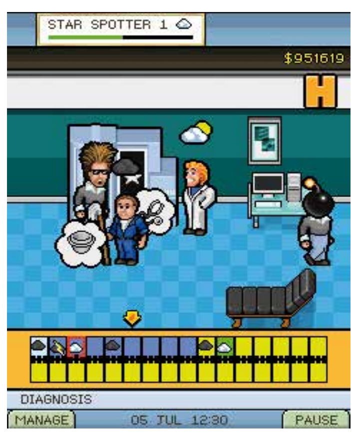
FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Gestión
Web: www.playerx.com

PUNTUACIÓN 79









FASTER

El WipeOut online de los móviles llega a toda máquina

Poco a poco los juegos online se abren paso en el universo móvil con propuestas a menudo originales, en ocasiones otras que recogen conceptos probados y los traladan a esta plataforma.
Tal es el caso de FASTER, que traslada la fórmula del popular Need for Speed a un entorno futurista y exige la competición online. En tu móvil creas tu propio vehículo con el aspecto que quieras para lanzarte a intensas carreras online en las que pueden participar hasta 20 jugadores, con posiblidad de crear equipos y enviar mensajes dentro del propio juego.
Todo ello en medio de fabulosos entornos 3D repletos de detalles y con gran cantidad de efectos visuales. A más competiciones ganadas más puntos de experiencia y dinero conseguirás para desbloquear habilidades especiales y reflejar tu pericia en los rankings mundiales. ■

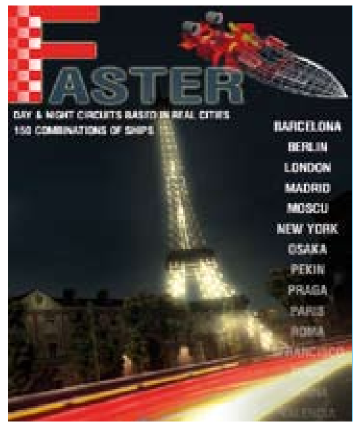
FICHA TÉCNICA

Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Carreras
Web: www.digitalkickers.com

PUNTUACIÓN 89







Pro Evolution Soccer 2008

La jugabilidad es su gran secreto

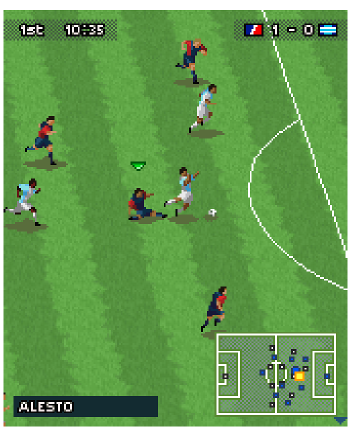
No gozará de tantas licencias y competiciones como otros juegos, pero es PES en toda su jugable gloria.
Puedes jugar partidos de entre tres y diez minutos en los modos entrenamiento, copas y ligas varias inspiradas en las reales, escogiendo entre dos sistemas de control bien diferentes: el estándar (muy similar a los de FIFA 08 y Real Football 2008) o el impresionante One Touch, que permite realizar absolutamente todas las acciones con la tecla 5, lo que ayudará enormemente a los neófitos de PES en el móvil. Los nombres de los jugadores son reales, pero no así los de los equipos, que siguen siendo la asignatura pendiente de PES.
Unos gráficos solidos y una velocidad de juego notable aseguran una larga vida al que, hoy por hoy, sigue siendo el favorito de los aficionados en consolas, si bien en móviles la cosa está bastante más reñida. ■

FICHA TÉCNICA

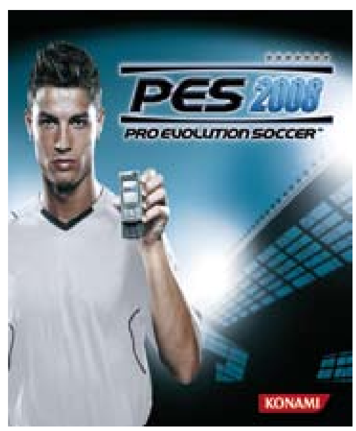
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Deportivo
Web: www.konamimobile.com

PUNTUACIÓN 90









Pantalla Mágica Etch-a-Sketch

Todo un veterano del juguete se estrena en móviles

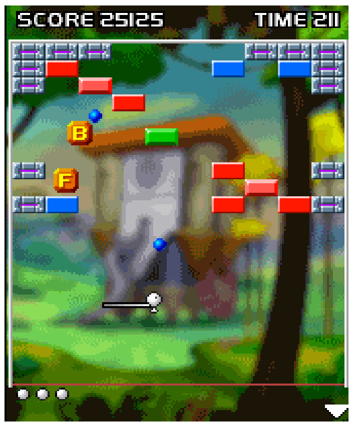
El juguete que en nuestro país se conoció durante décadas como Tele-Sketch sirve como base a este curioso título que ofrece, por un lado, exactamente lo mismo que el juguete original: dibujar con líneas (aquí se puede escoger entre varios colores) y enviar la imagen a un amigo. Además, se incluyen dos versiones de dos clásicos: Qix y Arkanoid.
En el primero, denominado Cut Out, hay que ir cerrando zonas de la pantalla sin colisionar con el malo de turno. Los bordes de la pantalla son zona segura y hay que lograr colorearla al completo.
Por su parte, Block Buster toma la fórmula de Arkanoid y convierte la plataforma en la estela de cola de un jet, una estela que se desvanece si no se golpea con frecuencia, lo que añade un nuevo factor de habilidad a la conocida mecánica. Quizá ninguno de estos juegos sería gran cosa de por sí, pero el conjunto es magnífico. ■

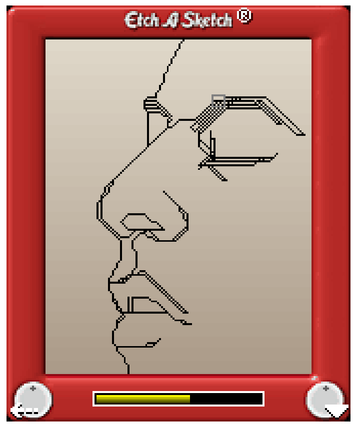
FICHA TÉCNICA

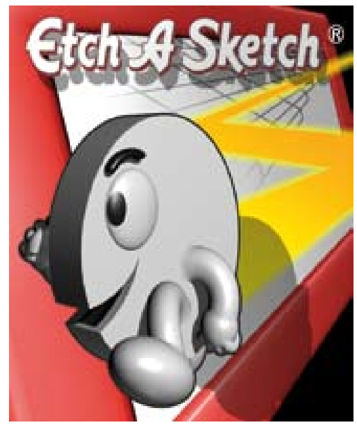
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Puzles
Web: www.playerx.com

PUNTUACIÓN 84









Stress Attack

Da rienda suelta a tu ira y descarga adrenalina sin dañar a nadie

La película Un Día de Furia contaba la historia de un hombre que llega al límite y resolvía a palos todas las situaciones frustrantes que se le presentaban, algo que más de uno habrá querido hacer a menudo.
Stress Attack propone exactamente eso en un entorno totalmente seguro y divertido: un parque de atracciones poblado por robots. El protagonista es un oficinista que está hasta la gorra de todo y totalmente estresado, así que se decide a descargar su frustración sobre los robots que encuentra en las distintas áreas temáticas que componen los niveles del juego: una oficina, el supermercado, el barrio y hasta un cementerio.
Muy colorido y con un aspecto de dibujo animado, Stress Attack es un juego en el que todo vale y cuya mecánica no pretende más que divertir y ayudar a canalizar el estrés diario de una forma amena y sin riesgos. ■

FICHA TÉCNICA

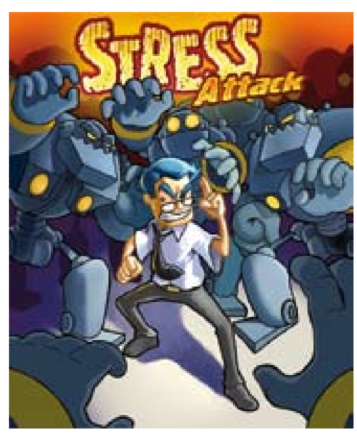
Precio: 3€
Descarga: Consultar operador
Género: Acción
Web: www.exelweiss.com

PUNTUACIÓN 80









DIGITAL CHOCOLATE LANZA UNA COMPLETA GAMA DE ADAPTACIONES DE JUEGOS DE MESA

JUEGOS DE MESA EN TU MÓVIL

Bajo el nombre genérico de Juegos de Café, la compañía Digital Chocolate presenta un compendio de cinco títulos que reúne populares juegos de mesa que sin duda gozan de gran afición. Todos ellos disponen de una opción para crear cafés virtuales y un personaje o avatar que represente al jugador en dichos cafés a los que es posible invitar a los amigos. Café Hangman es el clásico ahorcado e incluye miles de palabras repartidas en diferentes temáticas como cine y celebridades. El aspecto visual del juego está muy cuidado y ofrece un interfaz muy sencillo. Café Kakuro presenta el puzle de moda en Japón, una evolución del ya clásico Sudoku que ya se ha convertido en el entretenimiento de inteligencia más popular del país del sol naciente. No obstante Digital Chocolate no olvida a los miles de adictos al Sudoku, así que también ha creado Café Sudoku para quienes aún sigan disfrutando con este puzle numérico. Completan la gama Café Póker y Café Mahjong, dos títulos que se explican por sí mismos y que redondean la completa propuesta de Digital Chocolate, que con todos estos títulos configura una sólida apuesta por lo que se conoce como casual games y también por las comunidades online en el móvil, pues a través del uso de avatares y la posibilidad de creación de cafés virtuales con los amigos quiere dar un enorme paso en este sentido utilizando el móvil como plataforma. ●

Disfruta del clásico ahorcado con miles de palabras distribuidas en 5 temas diferentes como cine, celebridades o películas. Crea Cafés con tus amigos y crea un personaje para que todos lo vean. De Digital Chocolate.



¿Te gusta el Sudoku? Te encantará Kakuro, el nuevo puzzle de moda en Japón. Juega a puzzles divertidos, crea Cafés con tus amigos, inventa personajes para que todos los vean y gana premios. De Dchoc.



El mejor juego de Mahjong, con más de 100 niveles. Juega una partida rápida, crea cafés con amigos y personaliza personajes. Cuanto mejor juegues, más premios ganarás y más mejorarás tu café. DChoc



Consigue el Hold'em más completo, con rivales que se adaptan a tu juego, 3 variaciones de límite de Hold'em y entrenador de póquer. Crea Cafés con tus amigos, gana premios y mejora tu Café. De DChoc.



Juega al Sudoku de última generación con infinidad de divertidos puzzles. Juega una partida rápida, crea Cafés con tus amigos y crea un personaje para que todos lo vean. De Digital Chocolate.

Protección total para tu CPU

G DATA Internet Security 2008

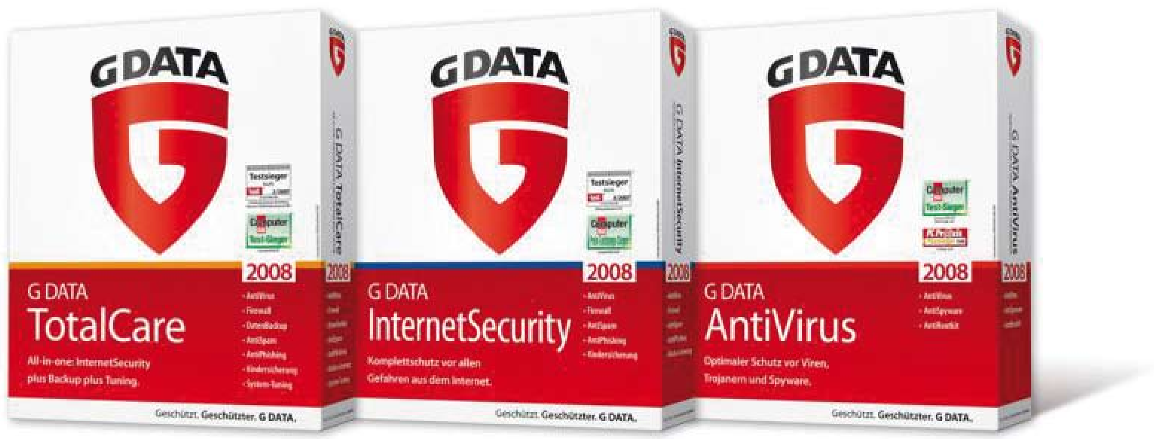
G DATA InternetSecurity 2008 ofrece ahora una protección todavía más completa: gracias a la detección de virus optimizada y al cortafuegos ampliado (p.ej., optimización para juegos y mayor protección de los recursos del sistema). El ganador del test de la revista "Stiftung Warentest" amplía su liderazgo en el sector de las soluciones de calidad.

G DATA AntiVirus

- **DoubleScan:** premiada como la mejor detección de virus
- **OutbreakShield:** protección inmediata contra nuevos virus
- **Nuevos métodos** heurísticos detectan todavía más virus desconocidos
- **Protección optimizada** contra virus, gusanos, rootkits, spyware, programas "dialer", troyanos, puertas traseras, etc.
- **Bloqueo antivirus** para correos electrónicos y mensajería instantánea

G DATA – Cortafuegos personal

- **Protección** premiada contra ataques.
- **Nueva optimización para juegos:** conmutación automática a autopiloto para protección de cortafuegos transparente
- **Fácil manejo** gracias a nuevas políticas.
- **Cuatro niveles** de seguridad o modo experto G DATA AntiSpam
- **Ampliado mediante bloqueo de idiomas:** si el usuario lo desea, el sistema reconoce y bloquea texto de correo electrónico en diez idiomas diferentes.



Información del producto G DATA

PROTECCIÓN DE MENORES

- Per_ les de usuario individuales, bloqueo de contenidos eróticos, etc.
- Filtro de palabras clave para búsquedas de texto (ampliable)

G DATA – Filtro Web / Eliminador de datos.

- Eliminador de rastros y datos
- Bloquea banners, popups, Flash, Java / VB Script, etc.

Actualizaciones / Ampliaciones

- Actualizaciones de detección cada pocos minutos, incluye actualizaciones y ampliaciones de software por un año.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA:

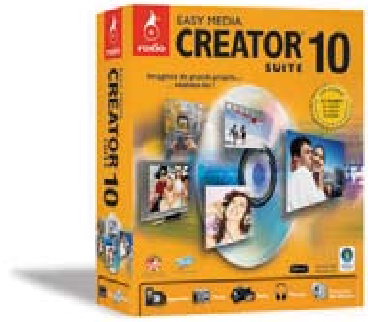
- PC con Windows Vista (32/64 bits), Windows XP (a partir SP2, 32/64Bit) o Windows 2000 (a partir SP4 32/64Bit)
- Como mínimo 256 MB de RAM
- Acceso a Internet. ■

PRESTACIONES NUEVAS:

- La ya premiada detección de virus de G Data, todavía mejor
- La más rápida reacción frente a nuevos ataques de virus
- Cortafuegos optimizado para juegos: Autopiloto ofrece protección de cortafuegos transparente para sesiones de juego
- Filtro antispam ampliado mediante bloqueo de idiomas.
- Protege los recursos de su sistema de forma perceptible.

Saca el máximo partido a tu estilo de vida digital

Easy Media Creator® 10 Suite



El nuevo Easy Media Creator® 10 de Roxio proporciona la inspiración creativa y todas las herramientas necesarias para mejorar su estilo de vida digital. Cree, comparta y disfrute de sus películas, recuerdos y música de manera sublime.

• Convertir archivos de audio y vídeo al formato de su elección; justo desde su escritorio de Windows Vista™.
• Enviar vídeos a YouTube™ con un solo clic.
• Ahorrar mucho tiempo extrayendo CDs desde múltiples unidades.

Audio

Capture radio de Internet o cualquier reproducción de audio directamente en su PC desde su escritorio de Windows Vista.

Vídeo

Añada una banda sonora Smart Sount a su película o presentación de diapositivas que combine perfectamente con su proyecto. Puede incluso aumentar o reducir el ritmo, ¡sin bucles!

Foto

Convierta una fotografía tomada con un teléfono móvil en un magnífico recuerdo gracias a Mobile Photo Doctor.

Móvil

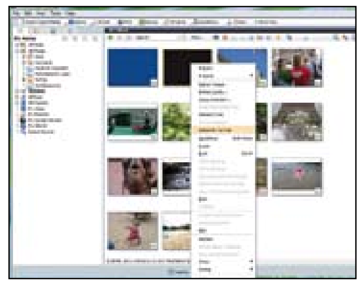
Sincronizar automáticamente los medios digitales de su PC y de dispositivos móviles. Configure perfiles personalizados para facilitar la transferencia de música, fotos y vídeo desde su teléfono móvil al PC, y viceversa.

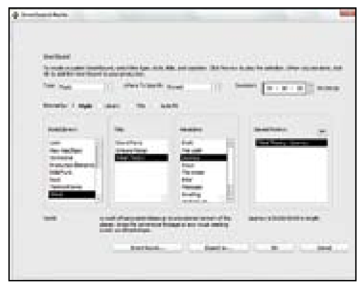
Copia de seguridad

¿Alguna vez se ha preguntado qué hay en aquellos discos que grabó hace dos años? Creator 10 cataloga sus discos y contenidos, incluso cuando los discos ya no se encuentran en la unidad.

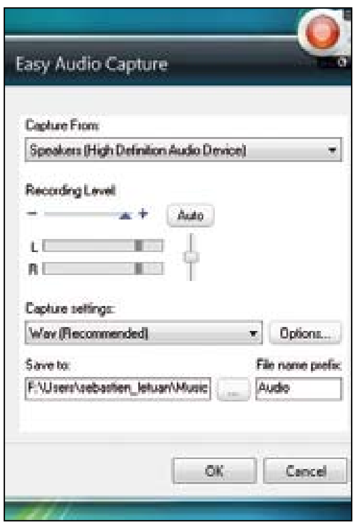
Copiar

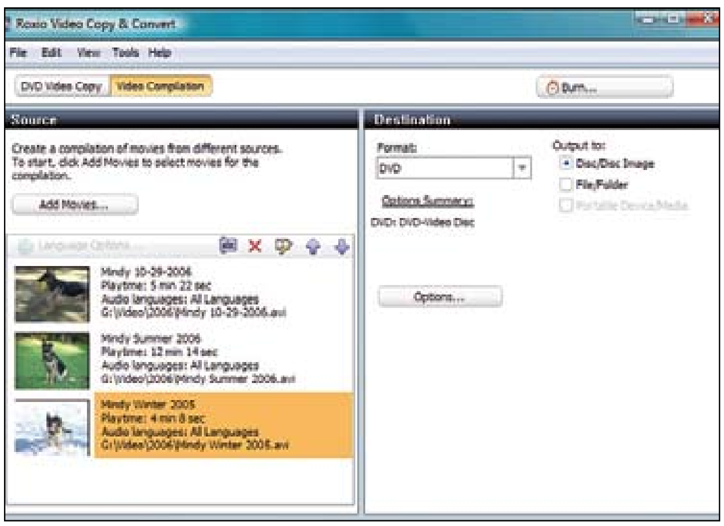
Copie su audio, películas o programas de TV favoritos desde cualquier iPod a su PC. Copie discos de datos HD DVD no protegidos con un solo clic. ■











Diseñados para los jugadores más exigentes

Creative's HS-900 Headset

Los auriculares Creative's HS-900 Headset utilizan materiales aeronáuticos y componentes de primera calidad para dar a los jugadores la ventaja que necesitan para ganar. Diseñados para sesiones de juego maratonianas, simuladores de vuelo o conversaciones por Internet, su diseño ligero y a la vez robusto garantiza el máximo confort aunque se usen de manera prolongada. Sus potentes imanes de neodimio ofrecen una respuesta excelente con todo tipo de sonido y hacen que los HS-900 sean perfectos tanto para la música como para las películas y los juegos; además, el micrófono con sistema de supresión de ruido y un largo brazo flexible transmite la voz con absoluta nitidez. Los auriculares HS-900 Headset suben el listón del sonido de los juegos gracias a toda la experiencia acumulada de Creative en el campo del audio.

- Diseño robusto y ligero que permite un uso intenso.
- Diadema ajustable con abundante acolchado que ofrece el máximo confort durante prolongadas sesiones de juego.
- Diseño circumaural cerrado que aísla estupendamente del ruido ambiental.
- Conectores dorados y conos de 40 mm con imanes de neodimio que ofrecen graves profundos, amplia respuesta dinámica y escasa distorsión.
- Sistema de doble micrófono integrado en un largo brazo con sistema de supresión de ruido que transmite la voz con absoluta nitidez durante las sesiones de juego.
- Control de volumen de entrada con interruptor del micrófono. ■



Esta colorida gama de altavoces para iPod es compatible con cualquier sistema MP3, incluyendo teléfonos móviles u ordenadores portátiles

i-Station Traveller

Los i-Station Traveller es la más pequeña edición de la gama de altavoces i-Station. Disponible en los colores más recientes de iPod, rosa, rojo, azul, verde, plata y negro, cabe perfectamente en una mochila o en un bolsillo, permitiéndole al usuario tocar su música favorita dónde y cuándo lo desee ya que pesa solamente 156 gr.

¡El sistema no sólo luce bien, sino que además suena increíble! Los i-Station Traveller producen una alta calidad de sonido a través de sus controladores neodymium de 32 mm y tiene una potencia de salida de 4 vatios.

Conectar el reproductor de música a los i–Station Traveller es fácil, tan sólo se conecta y estará listo para usar. Dispone de un conector universal y de un diseño innovador compacto plegable, capaz de sostener perfectamente cualquier reproductor. Incluso se puede conectar la PSP a los i-Station Traveller para una experiencia de juego más audible.

Con este elegante y portátil altavoz, ¡las vacaciones de Navidad en casa de los abuelos serán más llevaderas! Y si eres de los que se va a una casa de campo a pasar Noche Vieja con los amigos, entonces este equipo alimentado por 4 baterías triple A o por el conector universal, ¡se convertirá en imprescindible para llevar la fiesta a lo máximo!

Los i-Station Traveller como todos los productos de la marca británica Logic3.

Disponible a la venta en GrandesAlmacenes, Hipermercados y Tiendas Especializadas a un precio de 29.99€. ■









El Hobbit, edición 70 aniversario

FANTASYMUNDO
www.fantasymundo.com

El comienzo de una saga fantástica

Hace 70 años, en 1937, el ahora mundialmente conocido J.R.R. Tolkien publicó el libro que marcaría el inicio de una serie fantástica, capaz de llegar a millones de personas en todo el mundo y cautivarlas por completo: "El Hobbit". La fantasía no nació con Tolkien, pero con él alcanzaría renombre mundial, en una reformulación que aunó los antiguos mitos de Europa del norte con una nueva perspectiva de la literatura, que sin embargo le haría conquistar al gran público.

La historia de Bilbo Bolsón, considerada el preludio de "El Señor de los Anillos", y vista por muchos como una aventura más cercana a lo juvenil, supone una fusión extraña entre la literatura de género y el humor ácido de Tolkien. La típica premisa del héroe en busca de aventuras y un tesoro, que se enfrenta a un enemigo imposible de superar (el dragón Smaug), combinado con un tono juvenil pero con guiños adultos y el entramado fantástico típico de autor británico, resultó irresistible para los lectores. Sin embargo, Bilbo no es un héroe al uso: le gusta la buena mesa, los paseos tranquilos, permanecer sentado a la puerta de su casa de puerta circular, y odia los sobresaltos. Muy a pesar suyo se ve envuelto en una aventura que determinará su destino y el de su familiar más próximo, Frodo, a quien adopta.

"El Hobbit" fue un éxito total que permitió a su autor publicar años más tarde su mayor éxito hasta la fecha, aunque Tolkien ya venía vistiendo a su particular Tierra Media con mitos y leyendas, que posteriormente saldrían a la venta bajo el título de "Los Cuentos Perdidos".

En Noviembre la editorial Minotauro, dueña de los derechos de publicación en España de los libros de Tolkien, publicó La Edición 70 Aniversario de El Hobbit, una pieza de coleccionista que recupera el aspecto y el sabor de la primera edición inglesa de 1937. Protegido por una caja de madera grabada con la ilustración de portada, contiene la novela ilustrada por los dibujos originales de J.R.R. Tolkien, lo que sin duda le da un valor añadido. Esta edición está limitada a 3.000 ejemplares numerados, por lo que será sin duda una pieza codiciada para todos los fans de El Señor de los Anillos en nuestro país.

Título Original: The Hobbit.
Fecha de Publicación: 13 de noviembre de 2007.
Autor: J.R.R. Tolkien.
Editorial: Minotauro.
Nº de Páginas: 288.
Cubierta: Cartoné con sobrecubierta en caja de madera grabada.
ISBN: 978-84-450-7673-6.
Precio: 34,00 €.

■Alejandro Serrano


camisetas
figuras
merchandising
peluches
puzzles
juegos de mesa
videojuegos
manga
cosplays
OcioStock.com
tienda online para frikis, jugones y coleccionistas
www.ociostock.com - tienda@ociostock.com - 916211578









Soy Leyenda

FANTASYMUNDO
www.fantasymundo.com

El último hombre de la tierra no está solo

Me llamo Robert Neville. Soy un sobreviviente viviendo en Nueva York. Si hay alguien ahí… cualquiera. Por favor. No estás solo.

El planeta ha sido arrasado por un terrible virus acabando prácticamente con la población humana. Los pocos sobrevivientes se han transformado en vampiros, vagando sin remedio por los vastos territorios y las solitarias ciudades hasta entonces desbordantes de vida. Pero en medio de tal desastre aún queda un último hombre vivo, Robert Neville, un brillante científico que luchó durante años contra la plaga sin recompensa. Y ahora, inmune, durante el día repara su casa, sella sus ventanas, crea cuerdas donde colgar ajo y elimina los cadáveres de vampiro que yacen sobre su césped, mientras que por la noche apenas duerme por el temor a que cuando cierre los ojos alguien seque la sangre del último humano de la tierra.

El 19 de Diciembre se estrena en España “Soy Leyenda”, dirigida por Francis Lawrence (“Constantine”) y protagonizada por Will Smith, que interpreta al doctor Robert Neville, única esperanza para que la especie humana no se acabe extinguiendo. En su sangre tiene el secreto de la inmunidad y aunque sabe que le superan en número y que el tiempo se acaba, debe intentarlo. El resto del reparto lo completan las actrices Alice Braga, Salli Richardson-Whitfield, el actor Charlie Tahan y la hija del propio Will Smith, Willow Smith.

La película está basada en el libro homónimo escrito en 1954 por Richard Matheson. El verdadero valor de la novela, lejos de recrearse en la batalla diaria entre el protagonista y los vampiros, recae en el aspecto psicológico de Neville, su lucha contra la desesperación y la incertidumbre. El autor muestra el personaje como un hombre ordinario, pero dañado, que trata de asumir una catástrofe extraordinaria. Este carácter psicológico es el que ha elevado a la obra de Matheson al nivel de obra imprescindible dentro de la literatura de ciencia ficción.

“Soy Leyenda” no es la primera adaptación que se hace de la novela de Matheson, pues existen dos incursiones anteriores estrenadas a finales de los años 60. La más conocida de ellas es “El último hombre vivo”, protagonizada por Charlton Heston y que apareció en el año 1971. Anteriormente se estrenó en 1964 “L’Ultimo Uomo Della Terra”, una producción italiana protagonizada por Vincent Price. En los años 90 se especuló con un posible proyecto dirigido por Ridley Scott y protagonizado por Arnold Schwarzenegger, aunque se acabó desestimando por su elevado presupuesto.

■Jesús García



La Brújula Dorada

Unas Navidades plagadas de fantasía

En el mundo de Lyra, una niña de apenas 13 años de edad, algo está cambiando. En un contexto de represión en el que el gobierno o Magisterium cada vez aprieta más sus garras sobre el pueblo, han comenzado a desaparecer niños a manos de una fuerza misteriosa llamada los Gobblers. Según los rumores que manejan los navegantes Gipcios, se los están llevando a una estación experimental al norte para hacerles extraños experimentos. Cuando el mejor amigo de Lyra, Roger (Ben Walker), desaparece, ella jura viajar hasta el fin del mundo para rescatarlo.

Paralelamente, Lord Asriel (Daniel Craig), el gallardo y áspero tío explorador de Lyra, está organizando un viaje a esa misma zona para intentar controlar el poder de un misterioso fenómeno llamado Dust, que parece ser reside donde las luces del norte se cruzan sobre el helado Círculo Polar Ártico.

Al no conseguir convencer a su tío para acompañarle, Lyra aprovechará la visita de la Sra. Coulter (Nicole Kidman), una seductora científica, para embarcarse en una aventura que la llevará a través del cielo y del océano, a las zonas salvajes del helado norte y a los misterios en el centro mismo del alma humana. En su poder llevará un antiguo dispositivo, el aletiómetro, que se dice proporciona al portador toda la verdad siempre que logre descubrir cómo hacer uso de él.

El 5 de Diciembre llega a nuestros cines "La Brújula Dorada", basada en la obra "Luces del Norte", primer libro de la trilogía "La Materia Oscura" escrita por Philip Pullman.

■Jesús García

All the Invisible Children

El cine se vuelca con los niños de todo el mundo

En un momento de auge del cine documental se estrena, el 14 de Diciembre en salas españolas, "All the Invisible Children", una película que hace su puesta de largo en nuestras fronteras gracias al festival de Cine de Sevilla. El film llega bajo el auspicio de UNICEF, que recibirá una parte de la recaudación total y la destinará a asociaciones de protección de la infancia de todo el Globo.

Tras haber pasado dos años desde su estreno y haberse mostrado en varios certámenes, no ha tenido la repercusión de otros reportajes filmados con intención de denuncia. Tampoco se puede esperar que esté acompañado de una gran promoción mediática, pero merece la pena.

En detrimento de estrellas, las productoras MK Film Productions / RAI Cinema, han apostado por directores de renombre para que estos den su visión de los problemas que acucian a los niños en diferentes lugares del planeta, mostrando así un catálogo de las miserias a las que deben hacer frente varios infantes en distintos entornos y sociedades actuales.

Los 116 minutos de la realización se dividen en siete cortos sin relación entre sí, unidos únicamente por el tema a tratar. Tanza, del director argelino Mehdi Charef. Emir Kusturica propone Blue Gipsy. Jesus Children of America es la aportación de Spike Lee. Jonathan es realizada por el tándem formado por Ridley Scott y su hija Jordan. Ciro, dirigida por el italiano Stefano Veneruso y Song Song and Little Cat que cierra la cinta de la mano del maestro chino John Woo.

Una gran iniciativa social al tiempo que una muestra del cine como herramienta a disposición de los más desfavorecidos.

■Jesús García



Frank Miller's Robocop

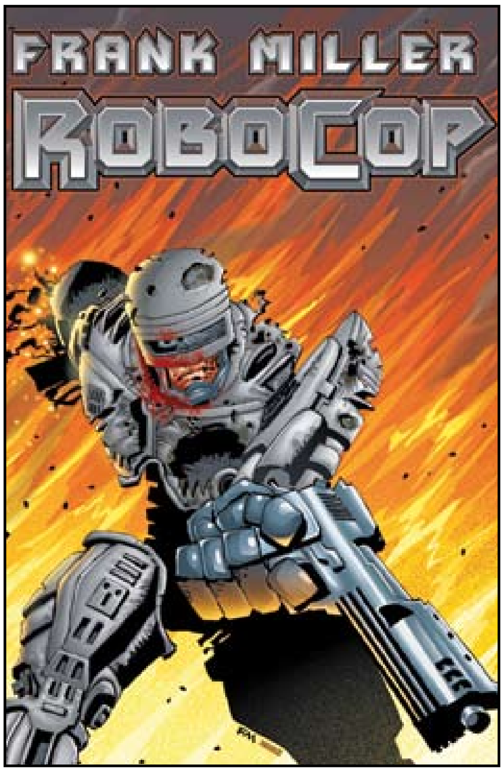
Una personal visión del cibernético policía

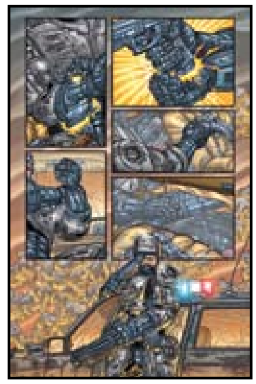
Frank Miller, conocido ahora entre el gran público gracias a las recientes adaptaciones cinematográficas de sus obras más famosas, como son 300 y Sin City, ya tuvo en el pasado alguna experiencia con el mundo del cine. Eran los años noventa el proyecto parecía, cuanto menos, interesante. Querían que diese su personal visión al mundo de Robocop. Su punto de vista sobre el cibernético policía estaba llena de violencia, tecnología y un macabro humor negro. Sin embargo, Hollywood no estuvo muy de acuerdo con él y, pese a acreditarlo como guionista, censuró su trabajo para el film.

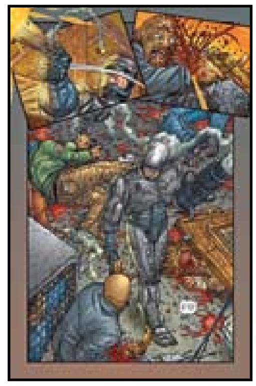
Publicado originalmente en los EEUU entre 2003 y 2006, ahora este guión inédito ve la luz en España de la mano de Aleta Ediciones, en un único tomo, y lo hace de la mejor manera posible. Está escrito por Steve Grant, dibujado por el espectacular andaluz Juan José Ryp y con la supervisión del mismo Frank Miller. La historia nos sumergirá de nuevo en un caótico Detroit, donde Murphy y Lewis se enfrentarán a la todopoderosa OCP mientras mantienen el crimen a raya, aunque todo siempre narrado a través de la característica visión de uno de los autores de cómics más reconocidos.

FRANK MILLER'S ROBOCOP
Frank Miller, Steven Grant, Juan José Ryp - 240 pág. 20,00 €

■Miguel Pérez









Uzumaki

Naruto a través de sus ilustraciones

Glenat pone a la venta este mes de Diciembre "Uzumaki", el libro de arte del manga de "Naruto", creado por Masashi Kishimoto, y que tanto su versión impresa, animada o de sus productos secundarios están triunfando desde hace años en todo el mundo. Ha llegado a ser considerado el heredero de la mítica "Dragon Ball".

El álbum, que fue editado hace unos años en Japón, llega ahora a España siguiendo con el "boom" que está surgiendo en torno a esta obra en nuestro país. Aunque el manga está en las librerías desde hace tiempo (editado también por Glenat, con más de treinta tomos disponibles), la reciente llegada de la serie de animación ha producido todo un fenómeno de masas, continuando con lo que ya hemos podido observar en el resto de el mundo, donde millones de personas siguen las aventuras de este atípico ninja, vestido de naranja y sin el más mínimo sentido de la discreción.

"Uzumaki" cuenta con 75 imágenes a todo color que nos muestran diferentes personajes y momentos de la historia de Naruto, incluyendo algunas portadas del manga e ilustraciones de los personajes con un diseño alternativo, algunas de ellas a doble página. Como es obvio, la mayoría de las ilustraciones están centradas en el personaje Naruto, aunque encontraremos muchas de su amigo y a la vez rival, Sasuke. Tienen especial interés algunas páginas del manga a todo color (el manga original es en blanco y negro).

Como curiosidad, Uzumaki, que además de ser el nombre de este libro es el apellido de Naruto y significa "espiral".

■Jose Carlos Tapia


7+
BRAVIA SONY
Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia
UN
MUNDO
MARAVILLOSO.
Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank
con el poder de PlayStation3
RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES
INSOMNIAC
GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
This is living
PLAYSTATION 3